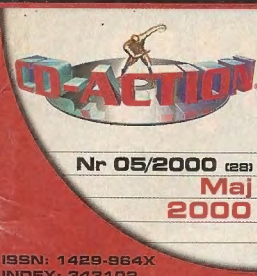


100% instrukcja do gry Incoming

Rewolucja rozpoczęła! Oryginalna gra  
**MESSIAH** (2xCD) za **29.90!**  
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na następnej stronie



Action

www.actionplus.com.pl

**PLUS**

PC PSX N64 # TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

# Instrukcja: Incoming

**Wydanie**

- Faust
- Nox
- GTA 2
- Battlezone 2
- Liath
- Wild Wild West
- Planescape: Torment cz. 2
- Hidden & Dangerous: Fight for Freedom

**Poradniki:**

- Close Combat 4
- The Sims
- Might & Magic VIII

**Save Game Show**  
**Tipsy**





Oryginalna gra (2xCD)

# MESSIAH za 29<sup>90</sup>!!!

Bob jest wykolejenciem niebios, aniołem tylko z imienia. Sam „Boski Wążniak” osobiście poprosił go, by usunął z powierzchni Ziemi te, jak to mówi, „dziwvolagi”. Bob posiada moc opętania dowolnej istoty i może wykorzystywać grzeszników, by zgładzić innych... grzeszników. Może wybierać spośród 40 rodzajów postaci i w ich ciałach skradać się, okaleczać, prześladować i zabijać inne szkodniki. Ale kogo opętać, oto jest pytanie...

## POSTACIE

- Jako Bob możesz opętać i kontrolować dowolną spośród 40 rodzajów postaci: prestytutki, Behemothy, księży, bramkarzy, cichodajki, tancerki, żigolaków, demony, mełtów, spawaczy, techników nuklearnych, lekarzy, barmanów, kartków, alfonseów, potwory, zwierzęta i wiele innych!
- Wszystkie postacie wyglądają wyjątkowo realistycznie, nawet skóra w odpowiednich miejscach falduje się i rozciąga.
- Połączenie techniki „motion capture” z tradycyjną animacją sprawia, że każda postać w Mesjaszu wygląda szalenie realistycznie.

## BRONIA

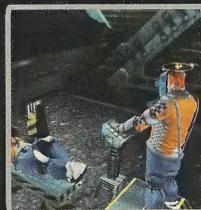
- Ponad 10 różnych rodzajów broni, między innymi: napędzane rakiety harpuna, pistolety igłowe, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, granaty, pistolety ośleszczeniowe.
- Wykorzystaj opętanych wrogów jako broń.
- Broń zostawia trwale ślady w otoczeniu.
- Zwłoki pozostają tam, gdzie padły.



**PROBLEM**  
W jaki sposób słodki cherubinek Bob chroniony jedynie pieluchą odszukuje źródło zła na ziemi?



**ROZWIĄZANIE**  
Opętanie to jest to... Goły i bezbranny, Bob używa swojej jedynej broni i opętuje pierwszą postać jaką widzi, robotnika.



Bob, rozpoznawalny po aureoli, spostrzega, że robotnik nie posiada praw do opuszczenia pomieszczenia. Dlatego, aby trochę namieszać, Bob spuszcza 5 tonowy czołg na niezorientowanego robotnika.



Teraz dopiero może opętać medyka, wysłanego na pomoc przygniecionemu robotnikowi, lekarze mają odpowiednie prawa dostępu.



W końcu przedostaje się przez drzwi magazynu, jednak Bob wciąż potrzebuje praw dostępu do laboratorium, gdzie chce zdobyć ważne informacje.



Porzuca ciało medyka, bo spostrzega, że gliniarz ma zezwolenia na wejście do laboratorium.



Gliny mają także laserowo kierowane KARABINY! Bosko!



W trakcie identyfikacji przed drzwiami laboratorium, Bob niechcący zwraca na siebie uwagę.



Otrzymał 5 metrów, genetycznie wyhodowany Behemoth wyszarpuje serce gliniarza i rzuca jego martwym ciałem jak szmacianą lalką.

Czy nadal sądzisz, że nasz słodki cherubinek jest bezbranny?

Po ujrzeniu potężnej sily emanującej z Behemotha sięgającego po gliniarza, Bob szybko decyduje się na zmianę wcielenia i opętuje Bestię. Teraz jest gotowy NA SZATANSKĄ ZABAWĘ!

**Zamów  
Messiaha z  
dostawą do domu**

**(0-22) 519 69 19**

**Zadzwoń już  
dziś!**



**Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rozpoczęła się rynkowa rewolucja, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już wkrótce będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Messiah w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!**



# NOWOŚĆ!

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Messiah zawierający:

- płytę CD-ROM z programem,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- opakowanie plastikowe płyt CD,
- pudełko kartonowe na grę,

- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Messiah,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

**Szukaj już w maju nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.**

[www.extragra.com](http://www.extragra.com)



## Pierwszy z trzecim w piątym.

Maj to bardzo piękny miesiąc. Na dworze coraz cieplej, a dzięki światom ma się trochę wolnego czasu - oczywiście nikogo nie namawiam, by siedział przy komputerze miał wyjść na rower, ale - na wypadek wiosennych burz tudzież innych nieprzewidywalnych pogodowych załaman - lepiej jeszcze swego blaszaka do szafy nie chować. Zwłaszcza jeśli gustuje się w przygodówkach, RPGach, strategiach... no, właściwie w czymkolwiek. W naszym majowym numerze znalazły się bowiem solucje do dwóch spójrzonych przygodówek (Fausta i Liatha), dwóch RPGów - Planescape: Torment (część druga i ostatnia) oraz Noxa (część pierwsza i nie ostatnia), dwóch strzelanin-strategii (Hidden & Dangerous: Fight for Freedom i Battlezone II) oraz gangsterskiej samochodówki GTA2 i opierającego się na filmie Wild Wild Westa (u nas w kinach występował pod tytułem "Bardzo dziki zachód"). Na tym oczywiście się nie kończy, bo dla miłośników samego życia przygotowaliśmy jeszcze poradnik do The Sims, a dla RPGowców (ci to mają dobre, nie?) - do najnowszego Might and Magic, noszącego już numer ósmy. Łącznie z działami stałymi (do których od następnego numeru powinien dołączyć zapoczątkowany miesiąc temu Easter Eggs) jest więc tego całkiem sporo - no ale tak przecież powinno być, nieprawdaż?

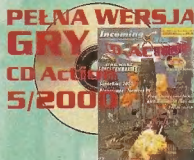
Naczelny

PS. Życzę miłego dyngusa - heh, ale się wyżyję na Timpie :)))

PS. A Tim obleje L... oleje :))) (tim)



## Zawartość numeru



### Instrukcja:

Incoming 05-07



### Solucje:

Faust	08-11
Liath	12-13
Planescape: Torment cz. 2	14-19
Nox	20-28
H&D: Fight for Freedom	29-31
GTA 2	32-37
Battlezone II	38-43
Wild Wild West	44-47



### Poradniki:

Might & Magic VIII	48-51
Close Combat 4	52-53
The Sims	54-58



### Hacker:

Save Game Show	59
Budka Suflera	60
Tipsy	62-63

## W NASTĘPNYM NUMERZE:

W następnym numerze znajdziecie między innymi solucje do **Messiah**, **Soldiers of Fortune**, **Aztec PL**, **Might & Magic VII** i **Traitors Gate PL**, poradnik do **Shadow Company** oraz kontynuację Noxa z opisem przejścia dla Łucznika i Maga, a do tego działu stałe: **Save Game Show**, **Budka Suflera** i **Tipsy** okraszone drugim wejściem **Easter Eggs**, którego lepiej przecież nie przegapić!

**PLUS**

e-mail: [aplus@silvershark.com.pl](mailto:aplus@silvershark.com.pl)  
[www.silvershark.com.pl](http://www.silvershark.com.pl)

Numer 28  
Maj 2000

### REDAKCJA

Aleksander Olszewski  
redaktor naczelny

### ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,  
Patrik Sawicki,  
Agnieszka Siejka,  
Andrzej Sitek,  
Jacek Sniolowski,  
Mariusz Turowski

### STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okon

### PROJEKT GRAFICZNY

### SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym  
Janusz Oziom  
Jacek Sawicki  
Grzegorz Jaszczyzyn

### WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
51-667 Wrocław, ul. Dłubnowskiego 57/61

tel. (71) 341 2083

e-mail: [aplus@silvershark.com.pl](mailto:aplus@silvershark.com.pl)

### BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (71) 341 2083

### DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY

pon 9<sup>00</sup> - 15<sup>00</sup>, pozostałe 9<sup>00</sup> - 11<sup>00</sup>  
tel. (71) 343 70 71 w. 337, 338

### REKLAMA

Jacek Bzdun  
tel. (66) 075 889  
e-mail: [reklama@silvershark.com.pl](mailto:reklama@silvershark.com.pl)

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reprodukowane, tłumaczone, ani przekazywane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Druk:  
Poligrafia S. A. Kielce



producent: **Rage**  
platforma: **PC**

# Incoming

**Incoming jest bardzo dynamiczną strzelanką z wieloma dostępnymi pojazdami i różnicowanymi zadaniami połączoneymi z elementami strategii. W trakcie gry dane ci będzie sięgać za sterami szerokiego spektrum maszyn wojennych: od tych standardowych po wojenne statki powietrzne - wszystko po to, by jak najefektowniej atakować, bronić, przechwytywać, zdobywać zasobów, eskortować... ale to już tajemnica.**

## I Wiadomości wstępne

### 1. Historia

Niedaleka przyszłość. Coraz bardziej narastająca liczba obserwowanych zjawisk UFO stała się na początku wieku XXI stałym elementem zainteresowania rządów na ziemi. Ale celem Obcych nie była jedynie pokojowa obserwacja, co zostało aż nadto dobitnie pokazane w maju 2008, kiedy to zaatakowana została baza na Księżycu. W wyniku tego ataku zmobilizowano wszystkie ziemskie jednostki kosmiczne mogące pomóc w ewakuacji personelu bazy - części z nich udało się przedrzeć przez kordon obcych i uratować kilku osobowości personal bazy. Nie było się jednak z czego cieszyć, tym bardziej, że wojna dopiero się rozpoczynała. Po serii precyzyjnych ataków na dalsze jednostki zdolne do lotów kosmicznych i przy napływających coraz bardziej niepodważalnych dowodów na istnienie w Arktyce bazy obcych, przedsiewzięto decyzję o wybudowaniu na afrykańskim wznieśieniu w pobliżu Kilimandżaro sekretnej bazy i zamontowaniu w niej urządzenia o nazwie ADATA (Anomaly Detection and Tracking Array), której zadaniem miało być śledzenie poczyną obcych.

Po ośmiu miesiącach wytężonej pracy baza i jej wyposażenie były gotowe do testów - jednakże w ich trakcie Obcy zdołali namierzyć bazę i ruszyli by ją zniszczyć...

### 2. Struktura gry

Incoming składa się z sześciu scenariuszy, z których każdy składa się z dziesięciu etapów - ukończenie każdej z misji jest niezbędne do przejścia dalej. Gracz dysponuje limitem trzech żyć, których utrata równa się końcowi gry i konieczności rozpoczęcia jej od nowa.

Dodatkowo w trybie Campaign Action, prócz sześciu kampanii standardowych, dostępne są cztery kampanie dodatkowe - każda z nich składa się z pojedynczej misji. Dla prawdziwych maniaków przygotowano również misje bonusowe, ale te będziesz już musiał odkryć samodzielnie.

Są trzy możliwe sposoby zakończenia misji:

- twój pojazd ulegnie zniszczeniu
- obiekt, który ma zostać ochroniony ulegnie zniszczeniu
- zniszczeniu ulegną pojazdy stanowiące twój cel w danej misji

Jak można się domyślić, dwóch pierwszych sposobów ukończenia misji należy unikać.

W trakcie gry będziesz się czasami musiał zająć także i stroną strategiczną batalii z obcymi - stąd to tego Tactical Display, czyli Ekran Kontrolny Taktyczny.

## II Przygotowania do gry

### 1. Instalacja

1. Włóż płytę CD-ROM z grą do napędu CD.
2. Jeśli masz wyłączony autostart pojawi się okienko programu instalacyjnego. Jeśli jednak nie takiego się nie pojawi, będziesz sobie musiał uruchomić ręcznie. Kliknij dwukrotnie na ikonę Mój Komputer a następnie na ikonę przedstawiającą napęd CD. Gdy otworzy się okienko z zawartością płyty CD-ROM, kliknij na ikonę podpisanej Setup.
3. Okienko programu instalacyjnego zawiera cztery duże

przyciski (u dołu), które odpowiadają, w kolejności od lewej, jak: za uruchomienie gry (Play Game - nieaktywny, gdy gra nie została jeszcze zainstalowana), jej zainstalowanie (Install Game), odinstalowanie (Uninstall Game) oraz wyjście z programu instalacyjnego. Kliknij na drugi z lewej.

4. Postępując zgodnie z pojawiającymi się na ekranie poleceniami (są po angielsku, ale w większości przypadków wystarczy tylko kliknąć na Next) - gra zostanie zainstalowana.

### 2. Uruchamianie

Po zainstalowaniu gry wystarczy kliknąć na pierwszą z lewej ikonę w okienku programu instalacyjnego. Innym sposobem jest skorzystanie z ikony umieszczonej w menu Start/Incoming.

Uwaga: jeśli masz w komputerze zainstalowaną więcej niż jedną kartę 3D (np. VooDoo), wówczas przy każdym uruchomieniu gry będziesz musiał wybrać tą, która będzie wykorzystywana do wyświetlania grafiki.

## III Nauka gry

### 1. Na początek...

Po poprawnie przeprowadzonej instalacji i uruchomieniu gry na ekranie pojawi się jej główne menu. Wybierz opcję Start Game, a następnie Campaign Tactic, dzięki czemu rozpoczynasz grę z włączonymi etapami taktycznymi. Przy tych opcjach rozpoczynamy grę jako strzelce w wieżyczce obronnej w pobliżu bazy z ADATA - na ekranie powinien się pojawić tekst informujący ci o zadaniach do wykonania w tej misji (i w następnych też).

### 2. Etap I

Baza ADATA wykryła nadlatujące obiekty obcych. Twoim zadaniem jest obrona instalacji przez bardzo prawdopodobnym atakiem obcych - jako strzelce masz do dyspozycji wieżyczkę przeciwlotniczą wyposażoną w dodatkową wyrzutnię rakiet przeciwlotniczych. Do jej kontroli służą następujące klawisze:

**strzałka w lewo** - obrót wieżyczki w lewo  
**strzałka w prawo** - obrót wieżyczki w prawo  
**strzałka w górę** - opuszczenie lufy  
**strzałka w dół** - podniesienie lufy  
**spacja** - strzał z działka  
**lewy Shift** - wystrzelenie rakiet

Do lokalizacji wroga służy czerwona strzałka u góry ekranu oraz ekran radaru (na którym występują w postaci czerwonych kropek) - przy ich pomocy powinienś zlokalizować i zniszczyć wszystkie nadlatujące statki wroga zanim te będą w stanie zaatakować bazę.

Jeśli system naprowadzania rakiet uchwyci wrogi cel na ekranie pojawi się obracający się czerwono-biały kwadrat (który będzie w dodatku migał). W tym momencie wystarczy wcisnąć lewy klawisz Shift by odpalić w jego kierunku rakietę - powinna się na niego samodzielnie naprowadzić i go zniszczyć.

W momencie, gdy system naprowadzania uchwyci jednostkę sprzymierzonych celownik zmieni kolor z czerwonego na niebieski - oczywiście lepiej w tym momencie rakietę nie

odpalać, bo niszcząc własne siły wojny się nie wygra.  
Tips: Jeśli jakaś jednostka odlatyć się od wrogiej formacji odpal rakietę nie przerywając ostrzału głównych sił wroga (powinno zadziałać, ale głowy za to nie dam).

## 3. Etap II

Pojazd rozpoznawczy z danymi wywiadowczymi rozbił się w terenie opartym przez siły obcych. Wystane w terenie siły lądowe zdołały odbić pojazd i obecnie powstrzymują ataki wroga, jednakże ich sytuacja gwałtownie się pogarsza i wezwaly one wsparcie powietrzne.

W misji tej wcielisz się w rolę pilota śmigłowca Comanche. Do jego kontroli służą następujące klawisze:

**strzałka w lewo** - obrót śmigłowca w lewo  
**strzałka w prawo** - obrót śmigłowca w prawo  
**strzałka w górę** - opuszczenie nosa śmigłowca w dół (przyspieszenie)  
**strzałka w dół** - podniesienie nosa śmigłowca w górę (zwolnienie)  
**klawisz Q** - zwiększenie wysokości lotu  
**klawisz A** - zmniejszenie wysokości lotu  
**spacja** - strzał z wieżyczki  
**lewy Shift** - wystrzelenie rakiet

Aby rozpocząć lot nacisnij klawisz Q a następnie strzałkę w górę by ruszyć do przodu. Na miejsce katastrofy poprowadzi ci zielony znak nawigacyjny wyświetlany w górnej części ekranu. Po dotarciu na miejsce walki zostaniesz poinformowany, że udało się zlokalizować siły wroga, a na twoim radarze pojawią się dwie nowe pomarańczowe kropki oznaczające wroże pojazdy - musisz je oczywiście zniszczyć. Warto zwrócić uwagę na fakt, że wieżyczka z działkiem automatycznie naprowadza się na wroga - oczywiście w pewnych granicach. W pewnym momencie do walki włączy się latający statek obcych - uważaj na niego, ale nie przerywaj walki z czołgami wroga, które są twoim głównym celem. Wkrótce pojawi się kolejna grupa czterech wrogich pojazdów - zniszcz je zanim te zdołają dotrzeć na miejsce katastrofy i zniszczyć twoje wojska.

Gdy pozbędziesz się już wszystkich wrogów, właśnie z tymi latającymi, przyjdzie pora na akcję ratunkową. Ustaw się dokładnie nad miejscem katastrofy, a zostanie opuszczona lina, którą będziesz mógł podjąć rozbitków i ich pojazd. Musisz z nimi wrócić do bazy (ponownie pomocą służyć ci będą zielone znaki nawigacyjne) - gdy się w niej znajdziemy, pojazd zostanie odłączony, a misja zakończy się powodzeniem.

**Uwaga:** jeśli w trakcie walki skończy ci się amunicja lub twój helikopter dozna poważnych uszkodzeń możesz wrócić do bazy i wydławać na okragłym polu oznaczonym krzyżem - amunicja i pancerz będą jak nowe.

**Tips:** W trakcie walki z wrogiem staraj się pozostawać w ciągłym ruchu, co uniemożliwi mu namierzenie pojazdu i zadanie poważniejszych uszkodzeń.

## 4. Etap III

Wrogi oddział zdołał się przedrzeć przez zewnętrzną linię obrony i obecnie zmierza w kierunku składu paliwa. Nie stety w bezpośrednim sąsiedztwie składu znajduje się tylko jeden czołg, więc walka będzie bardzo ciężka - oczywiście tak się składa, że to ty siadajesz za jego sterami. Klawisze sterujące to:

**strzałka w lewo** - obrót czołgu w lewo  
**strzałka w prawo** - obrót czołgu w prawo  
**strzałka w górę** - jazda do przodu  
**strzałka w dół** - jazda do tyłu  
**spacja** - strzał z działka (samonaprowadzające!)

Skład zostanie zaatakowany przez dwa czołgi lekkie oraz dwie pary czołgów ciężkich. Po ich zniszczeniu zostaniesz przeniesiony do pierwszego etapu strategizowania.

**Uwaga:** Jeśli czołg doznał poważnych uszkodzeń możesz go naprawić zatrzymując się na chwilę w miejscu uzupełnienia - ale zanim to zrobisz upewnij się, że w pobliżu nie ma żadnych wrogów, bo stojący czołg będzie dla nich bardzo łatwym celem.





Z południa nadciąga pierwsza fala bombowców wroga. Ekran podglądu możesz przesunąć ustawiając wskaźnik myшки przy odpowiednim brzegu ekranu. Kliknij na wielkość obrony przeciwniczej, która ma zaatakować wroga. Powinna ona automatycznie namierzyć bombowce i zacząć w nie strzelać - atak zakończyć się w momencie zniszczenia celu lub wyczerpi.

Postępując w powyższy sposób zniszcz wszystkie cztery bombowce pierwszej fali, a następnie zajmij się czterema następnymi, nadlatującymi od północnego zachodu.

**Tips:** Przaz cały czas obserwuj ekran radaru, gdyż może się zdarzyć, że wróg zaatakuje twoje jednostki znajdujące się poza ekranem kontroli taktycznej.

Kiedy zniszczysz wszystkie bombowce wroga część taktyczną zostanie całkowicie a ty powrócisz z powrotem do swojego czołgu, by spotkać się z kolejnymi pojazdami wroga. Tym razem atakować będą na pierwszy rzut oka tylko cztery czołgi, ale uważaj na trzy kolejne, które będą chciały podejść od drugiej strony i zniszczyć stanowiska radarowe. Gdy zniszczysz wszystkich wrogów kolejny etap wojny zostanie szczęśliwie zakończony.

Od tego momentu jesteś już zdany tylko na siebie. Ale jeśli będziesz uważnie śledził pojawiające się na ekranie rozkazy, niszczył wszystkie pojazdy wroga i radził sobie w coraz bardziej rozbudowanych częściach taktycznych - powinno ci się udać. W końcu zależy od tego los Ziemi, nieprawdaż?

## IV Co, gdzie i jak

### 1. Ekran główny

Uruchomieniu gry na ekranie pojawia się menu główne. Umożliwia ono rozpoczęcie nowej gry (Start Game), wczYTanie starej (Load Game), zmianę konfiguracji gry (Game Options) oraz wyjście z gry (Exit).

Do poruszania się w menu służą klawisze kursora, joystick lub myszka - wybór potwierdza się przy pomocy klawisza enter, lewego przycisku myszy lub przycisku fire w joysticku. Uwaga - myszka nie działa podczas wprowadzania tekstu na listę wyników!

### 1. Nowa gra

Aby rozpocząć nową grę wystarczy w głównym menu wybrać opcję Start Game, dzięki czemu przechodzi się na ekran wyboru typu gry. Mamy tu następujące możliwości: Arcade (tryb arcade) Campaign Action (kampania bez części taktycznej) Campaign Tactics (kampania z częścią taktyczną) Network (gra w sieci) Split Screen (gra na podzielonym ekranie)

### 1.1 Tryb arcade

Wybraniu tego trybu możesz wybrać dowolny pojazd a następnie walczyć na dowolnym ze scenariuszy - wyboru dokonuje się w standardowy sposób, czyli klawiszami kursora, myszką lub joystickiem. Uwaga: część pojazdów dostępna jest jedynie na niektórych scenariuszach. W trybie tym możesz zbierać boostery, zwiększające możliwości pilotowanego przez ciebie pojazdu. Jeśli jakiś booster przetrwa dłużej czas nie zostanie zebrany, ulega samoniszczeniu w małej eksplozji. Rodzaj boostera określany jest przez jego kolor:

- czerwony** - zwiększa siłę rażenia broni podstawowej, działa do końca danego etapu
- zielony** - zwiększa siłę rażenia broni dodatkowej, działa do końca danego etapu
- niebieski** - zwiększa liczbę amunicji broni dodatkowej
- czarny** - zwiększa siłę rażenia obydwo rodzajów broni
- złoty** - uzupełnia obydwa rodzaje uzbrojenia
- biały** - uzupełnia 20% obydwo rodzajów uzbrojenia
- fioletowy** - daje czasową niezniszczalność
- niebieskozielony** - powoduje, że przeciwnik otrzymuje obrażenia zamiast ciebie
- złoty** - otrzymujesz dodatkowe życie
- migające kolory** - niszczą wszystkich przeciwników

Grę w tym trybie rozpoczynasz mając do dyspozycji trzy życia. Każde zniszczenie statku powoduje, że tracisz jedno z nich; jeśli stracisz wszystkie życia, gra ulega przerwaniu. Po jednokrotnym naciśnięciu przycisku Fire lub spacji pojawia się ekran z punktacją - aby wrócić do głównego menu wystarczy wcisnąć Fire jeszcze raz.

### 1.2 Tryb kampanii / kampanii z częścią taktyczną

Dwa dostępne w grze tryby kampanii różnią się między sobą jedynie obecnością części taktycznej. Kampania bez niej jest prostsza, ale i daje mniej punktów (nie mówiąc o satysfakcji - tym bardziej, że podstawy części taktycznej już znacie). Ekran startowy kampanii pojawia się zanim wybierzesz scenariusz i zawiera ogólne informacje dotyczące batalii. Informacje dotyczące poszczególnych misji danej kampanii pojawiają się na ekranie przed jej rozpoczęciem, a wszelkie mapy i dane nawigacyjne są automatycznie wprowadzane do komputera pokładowego twojej jednostki, dzięki czemu nie ma najmniejszej potrzeby korzystania z dodatkowych map.

Po ukończeniu danej misji pojawia się ekran ze statystykami pozwalającymi ocenić swoje działania. Na jego gorze wypisane są zdobyte przez ciebie punkty, a u jego dołu informacja o stanie, w jakim znajduje się obecnie cała bitwa. By przejść dalej wystarczy nacisnąć przycisk fire.

### 1.3 Gra sieciowa

Aby rozpocząć grę w sieci z innymi graczami, trzeba w menu głównym wybrać opcję Network. W trybie tym połączyć się ze sobą może maksymalnie ośmiu graczy, a sama gra odpowiada praktycznie trybowi arcade dla pojedynczego gracza - można w niej zbierać boostery, które mają dokładnie takie samo znaczenie.

Po wejściu do gry sieciowej musisz się zdecydować, czy twoj komputer ma być serwerem (host), czy też chcesz się jedynie dołączyć do gry na już istniejącym serwerze. Jeśli zdecydowałeś się na założenie nowego serwera, gra poprosi cię o wpisanie swojej ksywy oraz nazwy gry; w przypadku dołączenia się do gry musisz podać jedynie swoją ksywę.

Gra sieciowa może przebiegać na jeden z trzech sposobów.

**Body Count** - w trybie tym liczy się jedynie liczba zabitych wrogów. Ekran ze statystykami pojawiający się po zakończeniu walki podaje w tym trybie liczbę oddanych strzałów, wystrzelonych rakiet, zniszczonych wrogów oraz kolejność graczy - kryterium jest oczywiście liczba zniszczonych wrogów.

**Defence Force** - w tym trybie najważniejsza jest obrona własnej bazy przed atakami wroga. Jeśli w trakcie określonego czasu nie zostanie zniszczona żadna instalacja, misja kończy się sukcesem. Ekran statystyk pojawiający się po zakończeniu walki podaje ilość oddanych strzałów, zabitych wrogów oraz liczbę własnych śmierci.

**Team Play** - jest on w zasadzie identyczny jak Body Count, ale gracze podzieleni są na dwie drużyny: obcych oraz ludzi a zwycięstwa liczone są nie indywidualnie a grupowo. Statystyki pojawiające się na ekranie po zakończeniu walki zawierają informacje o tym, która ze stron wygrała, oraz informacje o najlepszym graczu oraz ilości strzałów oddanych przez wszystkich graczy.

### 1.4 Split Screen

Tryb ten umożliwia grę dwóm osobom na jednym komputerze - ekran zostaje podzielony na dwie oddzielne części, odpowiadające za wyświetlanie informacji dla grających. Tryb ten można łączyć z grą w sieci, dzięki czemu w walce może uczestniczyć ośmiu graczy przy tylko czterech połączonych ze sobą komputerach.

### 2. Odczytywanie i zapisywanie gry.

By załadować wcześniej zapisaną grę należy w menu głównym wybrać opcję Load Game, a następnie podświetlić odpowiedni zapis i wcisnąć enter. Jeśli jest to pierwsze uruchomienie gry, to z opcji tej nie można skorzystać, ponieważ żaden stan gry nie został jeszcze na dysku zapisany.

By zapisać stan gry na dysku, wystarczy w dowolnym momencie nacisnąć klawisz Escape (ESC), a następnie spód przycisku wyświetlonych na ekranie wyświetlonych Save Game. Na następnym ekranie wybiera się jeszcze puste miejsce, wpisuje ośmioliterową nazwę i wciska enter.

### 3. Opcje gry

Trzecia z pozycji w menu głównym nosi nazwę Game Options i służy do ustalania konfiguracji dźwięku, obrazu, poziomu trudności i innych.

#### 3.1 Sposób kontroli pojazdu (Controller)

Opcja ta umożliwia zmianę konfiguracji kontrolerów używanych do kontroli pojazdów: klawiatury, myszki i joysticka. W dwóch ostatnich przypadkach można dodatkowo ustalić czułość urządzeń. Jeśli podłączony joystick jest kompatybilny z systemem Force Feedback, to dodatkowo pojawia się możliwość wyboru siły, z jaką będzie on działał od całkowitego wyłączenia (OFF) do 100%. Dzięki opcjom dostępnym w tym menu możliwe jest dopasowanie urządzeń sterujących do swych preferencji, a także dowolnie ich ze sobą mieszanie, np. joysticka z klawiaturą, czy klawiaturę z myszą.

#### 3.2 Opcje związane z dźwiękiem (Audio)

Z poziomu tego menu można włączyć lub wyłączyć towarzyszącą grę muzykę (jest ona odtwarzana jedynie wtedy, gdy w napędzie znajduje się płyta CD z grą), ustawić głośność efektów dźwiękowych, wyłączyć je zupełnie, włączyć przestrzenne efekty dźwiękowe, ustawić położenie głośników (opcja ta działa jedynie w trybie stereo) a także wybrać ich typ.

#### 3.3 Opcje związane z obrazem (Video)

W menu tym można ustalić sposób wyświetlania na ekranie obiektów, włączyć/wyłączyć wyświetlanie efektów świetlnych, włączyć/wyłączyć efekt zamglenia horyzontu, wyświetlania cieni, włączyć/wyłączyć wyświetlanie mapy, dwuliniowe filtrowanie tekstur (poprawia jakość wyświetlanej grafiki, ale na starszych kartach 3D spowalnia wyświetlanie) oraz korekcję perspektywy. Poprzez wyłączenie powyższych funkcji można, kosztem jakości grafiki, zwiększyć szybkość działania gry na słabszych komputerach.

Ostatnia sekcja tego menu umożliwiła dokładną regulację nasycenia trzech kolorów składowych: czerwonego, niebieskiego i zielonego.

**Uwaga:** niektóre z powyższych opcji mogą być przy części kart graficznych nieaktywne!

#### 3.4 Statystyki

Opcja ta umożliwia podgląd możliwości komputera, na którym została uruchomiona gra.

#### 3.5 Powrót do ustawień domyślnych (Reset Options)

Wybranie tej opcji spowoduje anulowanie wszelkich zmian wprowadzonych w menu Game Options.

#### 3.6 Opcje dostępne w trakcie gry

Aby dostać się do menu opcji podczas gry, wystarczy wcisnąć klawisz ESC. Dostępne wówczas będą:  
**Continue Game** - kontynuacja gry, wyjście z menu opcji  
**Save Game** - zapisanie stanu gry na dysk  
**Game Options** - przejście do menu umożliwiającego zmianę opcji gry  
**Exit Game** - wyjście z gry

## V Ekran gry

W trakcie gry na ekranie wyświetlane są różne wskaźniki, umożliwiające walkę i pomagające w orientowaniu się w terenie.

### 1. Radar

Jego ekran wyświetlany jest w dolnej środkowej części ekranu i pokazuje położenie obiektów wykrytych przez pokładowy system radarowy. Są one wyświetlane w formie trójkątów ustawionych zgodnie z kierunkiem ruchu. Ich kolory oznaczają ich typ:  
**biały** - baza ludzi  
**złoty** - baza obcych  
**zielony** - nazimny pojazd ludzi  
**pomarańczowy** - nazimny pojazd obcych  
**niebieski** - latający pojazd ludzi  
**czerwony** - latający pojazd obcych



**2. Kontrolki uzbrojenia podstawowego**

Umieszczone są w lewej dolnej części ekranu i przedstawiają typ aktywnej broni. Broni podstawowa posiada niekiedy zdolność do automatycznego naprowadzania się na cel - może ono jednakże dotyczyć albo jedynie obrotów poziomych albo także i pionowych.

**3. Kontrolki uzbrojenia dodatkowego**

Umieszczone są w prawej dolnej części ekranu i przedstawiają jej typ oraz liczbę dostępnej amunicji. Broni dodatkowa jest zawsze silniejsza od podstawowej, ale posiada ograniczoną liczbę amunicji.

Jeśli po strzale symbol broni zniknie z ekranu, ale nadal będzie wyświetlana liczba dostępnych naboju, to znaczy to, że jest ona przeładowywana. Kiedy z ekranu zniknie także i liczba dostępnych naboju, to właśnie skończyła się amunicja i do czasu jej uzupełnienia broń jest bezużyteczna.

**4. Kontrolki kontroli uszkodzeń**

Znajdują się one w prawym górnym rogu ekranu. Jeśli ich wyświetlacz zaczyna migać na czerwono, to twój pojazd znajduje się w stanie krytycznym i wystarczy tylko parę trafień by uległ zniszczeniu - co oznacza, że najlepiej pójść do miejsca naprawy.

**5. Liczba żyć**

Wyświetlana jest tuż obok kontrolki kontroli uszkodzeń i oznacza liczbę śmierci, które jesteś w stanie znieść przed definitywnym zakończeniem gry. Życia tracisz po zniszczeniu swego pojazdu, lub obiektu, który miałeś ochraniać.

**6. Kompas**

Jest to jedno z najważniejszych urządzeń na pokładzie i pełni dwie podstawowe funkcje: zielona strzałka pokazuje kierunek prowadzący do następnego celu danej misji, a czerwona - do najbliższego wroga.

**7. Wskaźnik wysokości**

Jest on dostępny jedynie wtedy, gdy kontrolujesz pojazd latający i wyświetlany jest po obydwu stronach ekranu. Ten z lewej pokazuje twoją wysokość liczoną od poziomu morza, a ten z prawej - od poziomu ziemi pod tobą. Przydają się one odpowiednio podczas lotów wysokościowych oraz z tak zwanym czesaniem ziemi.

Wskaźniki te nie są wyświetlane w trybie Split Screen.

**8. Punkty**

Są one wyświetlane w lewym górnym rogu ekranu i jest na bieżąco aktualizowany.

**9. Etap gry**

Znajduje się poniżej liczby punktów i przedstawia bieżący etap gry oraz całkowitą liczbę etapów w danym scenariuszu.

**10. Wskaźnik celu**

Pojawia się, gdy radar wykryje jednostkę wroga (lub sprzymierzonych). Gdy jest nieruchomy, to twój system uzbrojenia zaczął dążyć do śledzenia, a gdy ma postać obracającego się światełka w kolorze czerwonym lub białym, to cel został namierzony i istnieje bardzo duża szansa na jego trafienie.

**11. Celownik**

Znajduje się pośrodku ekranu i wyświetlany jest zazwyczaj w kolorze czerwonym - gdy zmieni kolor na niebieski, to znaczy to, że system celowniczy namierzył pojazd sprzymierzonych. W pojazdach latających na obwodzie celownika wyświetlane są cztery strzałki pokazujące kąt nachylenia pojazdu.

**1. Klawisze standardowe**

Standardowe klawisze zostały przedstawione poniżej (można je dostosować do własnych preferencji w menu opcji):

Klawisz	Armatka	Pojazd naziemny	Helikopter	Samolot
góra/dół	podniesienie / opuszczenie	przód / tył	nos do góry / w dół	nos do góry / w dół
prawa/lewa	obrotów lewo / prawo	skręt w lewo / prawo	skręt w lewo / prawo	skręt w lewo / prawo
Q			zwiększenie wysokości	przyspieszenie
A			zmniejszenie wysokości	zwolnienie
Z			lot w lewo	przechył w lewo
X			lot w prawo	przechył w prawo
Spacja	Strzał z broni podstawowej	Strzał z broni podstawowej	Strzał z broni podstawowej	Strzał z broni podstawowej
Lewy Shift	Strzał z broni dodatkowej	Strzał z broni dodatkowej	Strzał z broni dodatkowej	Strzał z broni dodatkowej

**2. Klawisze dodatkowe**

Znaczenia poniższych klawiszy nie można w grze zmienić:

Klawisz	Funkcja
1	Coraz z kolumny
2	Coraz w lewo
3	Widok najbliższego wroga
4	Widok najbliższej jednostki sprzymierzonych
5	Śledzenie
6	Przełot
ESC	pauza i wyświetlenie opcji gry

**3. Joystick**

Jeśli jest on używany jako główne urządzenie sterujące, wówczas pełni następujące funkcje:

**Góra/dół/prawo/lewo** - znaczenie analogiczne do klawiszy kursora

**Fire 1** - strzelanie z broni podstawowej

**Fire 2** - strzelanie z broni dodatkowej

**4. Myszka**

Jeśli jest ona używana jako główne urządzenie sterujące, wówczas pełni następujące funkcje:

**Góra/dół/prawo/lewo** - znaczenie analogiczne do klawiszy kursora

**Lewy przycisk** - strzelanie z broni podstawowej

**Prawy przycisk** - strzelanie z broni dodatkowej

**VII Ekran taktyczny**

W czasie trwania kampanii z częścią taktyczną będziesz od czasu do czasu zmuszony do zajęcia się planowaniem taktycznym. Ekran taktyczny jest w zasadzie widokiem z góry na pole walki uzupełnionym paroma ikonami umożliwiającymi wydawanie komend poszczególnym jednostkom sprzymierzonych.

**1. Ikony****1.1 Ekran radaru**

Znajduje się z lewej dolnej strony ekranu i ma funkcję analogiczną do ekranu radaru w pojazdach.

**1.2 Ikony powiększenia**

Umieszczone tuż przy ekranie radaru, odpowiadają za przybliżenie i oddalanie obrazu, umożliwiając dostosowanie jego wielkości do potrzeb danej sytuacji taktycznej. Kliknięcie na przycisk znajdujący się pośrodku powoduje natychmiastowy powrót do wielkości domyślnej. Kliknięcie na ikonę plusa/minusa prawym przyciskiem myszy powoduje natychmiastowe przejście do maksymalnego przybliżenia/oddalania.

**1.3 Ikony upływu czasu**

Umieszczone z prawej strony ikon powiększenia, odpowiadają za przyspieszanie/zwolnienie upływu czasu. Kliknięcie na ikonę pośrodku powoduje natychmiastowy powrót do czasu rzeczywistego, a kliknięcie prawym przyciskiem myszy na ikonę plusa/minusa - maksymalne przyspieszenie/maksymalne zwolnienie.

**1.4 Zaznaczanie jednostek sprzymierzonych**

Następna grupa ikon (z prawej strony ikon upływu czasu) odpowiada za przechodzenie do jednostek na polu walki.

Strzałki powodują przejście do poprzedniej/następnej jednostki, a liczba pomiędzy nimi określa całkowitą liczbę jednostek sprzymierzonych.

**1.5 Zaznaczanie jednostek wroga**

Mają dokładnie takie samo znaczenie, jak ikony odpowiadające za jednostki sprzymierzonych, nad którymi się znajdują.

**1.6 Obiekty strategiczne**

Ostatnia grupa ikon składa się z czterech pól. To w lewym górnym rogu odpowiada za wybranie obiektów strategicznych.

**1.7 Śledzenie pojazdów**

Ikona w lewym dolnym rogu powoduje, że wybrany aktualnie obiekt będzie automatycznie śledzony na ekranie taktycznym.

**1.8 Widok pojazdu w oknie**

Ikona w prawym dolnym rogu powoduje, że wybrany aktualnie obiekt będzie automatycznie śledzony w oknie.

**1.9 Wyście**

Ostatnia ikona, położona w prawym górnym rogu odpowiada za zatrzymanie gry i przejście na ekran opcji.

**2. Poruszanie się na ekranie taktycznym i wybór jednostek**

Do przesuwania kursora na ekranie taktycznym służy myszka, zaś wyboru jednostki dokonuje się poprzez kliknięcie na niej lewym klawiszem myszki. Jeśli kursor zostanie umieszczony przy skraju ekranu, to widok zostanie przesunięty w daną stronę.

Poza sterowaniem przy pomocy myszki, dostępne są również następujące skróty klawiszowe:

**Strzałki** - przesunięcie widoku w daną stronę  
**8/2** - rozciąga panoramę góra/dół  
**4/6** - obraca punkt widzenia lewo/prawo  
**5** - przywraca ustawienia domyślne  
**Z** - zaznacza poprzednią jednostkę obrony  
**X** - zaznacza następną jednostkę obrony  
**Q** - szybkie przesunięcie widoku do góry  
**A** - szybkie przesunięcie widoku do dołu

Obiekty wyświetlane na mapie taktycznej mogą być zaznaczone w następujących kolorach:

**niebieski** - jednostki sprzymierzonych

**szary** - zaznaczone jednostki sprzymierzonych

**czerwony** - jednostki wroga

**zielony** - zaznaczone jednostki wroga

Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na dowolnej części mapy punkt widzenia przesunie się w taki sposób, by wybrane przez ciebie miejsce znalazło się w centrum ekranu. Jeśli kliknęłaś na jakiś pojazd, to pierwsze kliknięcie spowoduje jedynie jego wybranie, dopiero drugie przeniesie widok w dane miejsce.

**3. Wydawanie komend jednostkom**

Abymy wydać jakiejś jednostce polecenie zaatakowania wroga musimy ją wybrać, a następnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na pojazd wroga, który chcesz zaatakować. Aby wydać jednostce rozkaz obrony jakiejś instalacji wybierz ją, a następnie kliknij lewym przyciskiem na instalacji - od tej chwili będzie się ona starała nie dopuścić do jej zniszczenia przez wroga. Po dłuższym kliknięciu na jednostkę pojawia się lista komend - aby jedną z nich wybrać, najedź na nią kursorem myszki. Dostępne komendy to:  
**Refuel** - jednostka uda się do punktu uzupełnienia  
**Self-destruct** - samozniszczenie  
**Kamikaze** - jednostka uda się w pobliże najbliższej jednostki wroga, a następnie dokona samozniszczenia  
**Stop** - zatrzymanie się w danym miejscu  
**Land** - wylądowanie w danym miejscu  
 Jeśli jakaś komenda jest wyświetlana na czerwono, to jest ona dla danej jednostki niedostępna.



producent: Cryo  
platforma: PC

# Faust

**Witaj w Krainie Snów. Powierzono ci rolę Marcellusa Fausta, starego dziwaka, który błądzi po tym osobliwym parku rozrywki. Park miał swoje chwile chwały, potem jednak, z powodu tajemniczych wydarzeń - i zniknięcia kilku osób z personelu - został opuszczony. Właściciel parku, Theodor More, zamknął park i sam się przeniósł do parku sztywnych.**

Cały park podzielono na siedem części, z których każda zawiera w sobie jakiś sekret. Owe rejonu to Wyspa Miłości (Love Island), Wielki Wymalazca (Great Inventor), Odwiedź Nas (Visit Us), Wyspa Zaczarowana (Enchanted Island), Wielkie Atrakcje (Great Attractions!), Bootlegging (Wśród Bimbrowników) i Kapiel Gisele (Bath of Gisele). Siedem epizodów, siedem grzechów głównych, siedem dowodów i siedem snów, o których mias zdecydować.

Mephistopheles i Szef polecieli Faustowi odkrycie przeszłości jego własnej tożsamości, poprosili o pomoc w osądzeniu dusz. Uważaj jednak... Ten, kto igra z ogniem, może się poparzyć: diabeł dawalo się oszukać tylko chłopy w rosyjskich bajkach... a wiadomo, ile jest w nich prawdy!

Zanim zaczniesz, jedna rada - sprawdzaj wszystko po kilka razy podczas gry. Rzeczy (i ich stan) mogą ulegać zmianom. Jedną czynność w tym samym miejscu może wywołać rozmaite skutki.

## Epizod 1

### Zło dwa razy

Liły i Jody były bliźniaczkami, złączonymi duszami... i ciałem. Pełne temperamentu dziewczyny współwzodniczyły tylko w jednym - z zapalem starały się zaspokoić potrzeby przystojnego Hannibala. Tak kłiwa miłość oczywiście nie mogła na siebie nie wrzucić uwagi Mefistofelesa. Jednej i drugiej zaproponował pewien pakt... Jody przyjęła warunki i pozbyła się ciężaru....

Zaczynamy! Wuala, jak mawiał jeden organista w Krząśniczyszcach.

Wejść do wozu siostr i zacinaj przeglądając, co się da. Obok łóżek są dwa obrazy, noż w toalecie (wewnątrz spłuczki), elektryczna lampka i zmiotka na biurku, jedzenie w szafce pod zlewem, łóżko i dwa dzienniki wewnątrz szuflady pod tablicą. Wszystkie te przedmioty pomogą ci rozwiązać zagadkę.



kilka książek na półce i oczywiście obrazy na ścianie. Nie omieszkaj zajrzeć do szuflady biurka - weź znajdujące się w niej zapalki.

Klucz do zamkniętego biurka jest ukryty na półce z książkami. Jeśli przeczytasz książkę poświęconą matematyce, zyskasz odpowiedź (kluczem jest kod). W tej samej (matematycznej sekcji) znajdziesz książkę szyfrów (Code Book), a wewnątrz znajdziesz klucz. Otwórz nim szafkę. W szufladach znajdziesz kilka niezwykle interesujących przedmiotów.

Góra, lewo: Pierścien Sygnet

Góra środek: List

Góra Prawo: szkło powiększające.

Dół Lewo: Noż do przecinania papieru.

Dół prawy: Mapka Geologiczna.

Głowa posątku (ukrytego pod biurkiem) jest w sekretnej kryjce dolnej prawej szuflady szafki. Otwórz dolną lewą szufladę i kliknij na dolnej prawej, zostawisz swoją otwartą. Jeśli przedtem zamkniesz lewą dolną, sekretny kodek powstanie zamknięty. Weź drewnianą statuetkę, włóż ją na bezgłowy posąg. Otwórz się lewą szafką. Znajdziesz tam trzy taśmy. Otwórz taśmę na otwieracz. Zjedź teraz do sypialni pod schodami z lewej.

## Sypialnia.

Spojrź na mozaikowe okno przed łóżkiem. Otwórz je, włóż do środka geologiczną mapę. Zamknij okno i spojrź na nie jeszcze raz. Zobaczysz coś na kształt mapy. Ustalił kombinacyjny kod do mechanicznego zamka (częścią kodu jest data operacji Hart Ducha "Fortitude"). Spojrź uważnie na współrzędne mapy 50° 20' i 0° 45'. W każdym rogu łóżka są cztery głowy z fajkami. Ustaw kółka na tylnych fajkach zgodnie z pierwszą parą współrzędnych (długość geograficzna 50° 20', a przednie zgodnie z drugą parą współrzędnych (szerokość 0° i 45'). Otwórz to kolejną szufladę.

Abi otworzył pudełko, użył sygnetu. Weź koło kodowe (Coding Wheel). Wewnątrz znajdziesz też zamkniętą książkę. Tu też jest fajka - może się przydać. Przed otwarciem książki, spojrź na tęczę na oknie za globem. Abi otworzył książkę, posłusz się kolorami - ustaw je od prawej w dół. Fiolet, Błękit, jasny błękit, Zielon, Żółć, Oranż i Czerwień. Wewnątrz znajdziesz zapieczętowaną kopertę.

Kopertę otwórz nożem do papieru. Ślad, który ci podsunie pomyśl jak to zrobić, znajdziesz wewnątrz szafy na ubrania. Otwórz trzecie drzwi z lewej. Przyjrzyj się stosowi ubrań na najwyższej półce. Użyj szkła powiększającego. Zobaczysz, jak użyć noża. Weź noż, wsuń go pod pierzeję i pchnij w głąb. Jeśli zrobisz to właściwie, koperta otworzy się bez uszkodzenia pierzei. To list na brudno... prawdziwy znajdziesz później.

Zabierzmy się teraz do globusa. Trzeba ci będzie wprowadzić właściwą sekwencję cyfr (ostatnie 5 w dolnym szeregu). Spójrzawszy na okno, zobaczysz słowo Omaha (kodowe oznaczenie plaży w Normandii, na której latem 44-go roku lądowali alianci). Jest to wskazówka naprowadzająca na właściwe cyfry. Spójrz jeszcze na szafę z ubraniami. Otwórz drugie drzwi od lewej. Przeszukaj prawy gamur. Znajdziesz pocztówkę z napisem Visit Omaha Beach. Odwróć tę kartkę, a odczytasz A=0. Spójrz na koło kodowe i znajdź cyfry odpowiadające słowu Omaha (pamiętaj, że A to 0). Okazuje się, że naszym jest liczba 79030. Ustaw tę liczbę na dolnym rzędzie, skrytyka się koperty. Znajdziesz tam szafę i kolejną zapieczętowaną kopertę. Otwórz ją jak przedtem - weź notatkę (Dowód rzeczowy). Popatrzy sobie na animację. Przeniesiesz się do pracowni.

Co dalej?

Elementarne, drogi Watsonie, Elementarne.

## Pracownia

Z najbardziej w lewo wysuniętej półki przeczytaj "Fausta" Goethego. Ponownie przeszukaj szuflady w narożnej szafce. Znajdziesz taśmę i kredy. Taśmę otwórz na otwieracz wewnątrz dolnej szafki. Nathaniel powie coś o asystencie i że trzeba ci go ożywić, używając właściwych komponentów. Łody ruszyły, panowie przysięgli! Zobaczysz też nową notatkę - to pierwsza wskazówka, dotycząca składników - "Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś o ogniu, zacznij od popiołów". Cha! - jak mawiał bakał Chmielnik. Co to znaczy, do kurwy kędzi! Popioły... nie Żeromskiego, oczywiście. Kominke! Po-

Otwórz zamkniętą szafkę. Jeden klucz jest w szufladzie pod łóżkiem, drugi... ten gdzieś wzięło.

Weź sitko ze zlewu. Otwórz piecyk, weź opartą o niego łopatkę i wybierz nią węgle. Połóż węgle na sitku i porusz nim, by przesiać popioły. Zrób to trzykrotnie z trzema kęsami popiołu. Znajdziesz klucz... i ludzi zab wewnątrz jednego z nich. Kluczami otwórz garderobę. Odsuń szafki i zobaczysz sejf. Przypomnij sobie wypowiedź Jody. Kombinacja otwierająca sejf to suma wszystkich pieniędzy, jakie posiadali siostrzyzki. 121.61 + 96.07 + 107.32 + 187 (dług Hannibala) = 512. Trzeba ci obrócić koło trzy razy, w prawo do 5, potem w lewo do 1 i raz w prawo (do 2). Wewnątrz znajdziesz bilet na loterię (pierwszy dowód) i notatkę.

Gdzie jest czaszka Liły? Znalazłszy notatkę, trafisz na Diabelską Przejażdżkę. Niezależnie od tego, jaką wybierzesz drogę, wyładujesz w śpiącym zaułku. I zobaczysz tam czaszkę Liły. Weź notatkę spomiędzy jej zębów. Wróciwszy, trafisz do Altanki.

Altanka. Theodor opowiadał, że lubił obserwować stąd zachód słońca. Zachód... Wespnij się i ruszaj na południowy-zachód. (Strony Świata na rózy wiatrów oznaczono po angielsku). Spójrz na ziemię, by się nie zgubić. Po lewej zobaczysz dziwny guzik. Kliknij w ten guzik. Teraz przesuń siedzenie w przeciwną stronę - ku wschodowi. Zobaczysz notatkę na kolumnie. Poruszysz notatkę znajdziesz skrytkę. A w środku notatnik Teodora.

Z notatnika Theodor Jody powiedziała mi dzisiaj coś, co wciąż brzmi mi w uszach. "Teodorze, zachęcił prosię zadzwonić po północ... myślę, że zabilał moją siostrę...". A Mefistofeles podpisuje refren słynnej piosenki z filmu "Kabaret". Forsą rządzi się ten świat...

## Epizod 2

### Alchemik i geniusz

Nathaniel Meister jest osobowością nietuzinkową, o niezwykle rozległej wiedzy. Ma jeden mały sekret, będący częścią większego. Z wojny wyniósł nie tylko medale... kosztem jego rycerskości była utrata kobiety. Przygotował dla siebie niewielki test... wyzwanie rzuczone geniuszowi ludzkiemu... konkretnie twojemu. Trzeba ci odkryć jego matry sekret.





dejdź do niego i miechami zdmuchnij popioły sprzed kominka, by odsłonić krytkę. Otwórz ją - znajdziesz w niej szkatułkę ze szczelinami i dziwnymi symbolami nad każdą szczeliną. Weź ją razem z rączką i notatką. Przeczytaj notatkę "Zaba w studni niczego nie wie o rozległych morzach". Jaka zaba? Weź też łopatę. Może się przydać później.

Co z tą cholerną zabą? Wyjdź na zewnątrz i podejdź do starej studni. Zajmij się uchwytom do kola przy studni. Obróć koło, by wyciągnąć wiadro. Na wiadrze siedzi zaba. Wyjmij jej z pyska to, co w nim tkwi i przeczytaj inskrypcję wewnątrz wiadra "To, co jest na górze, przypomina to, co jest na dole". Mądrała!

Przejdź ścieżką na lewo od studni. Skręć w lewo i wejdź w krzak. Odróć się nieco ku lewej i porusz kamień. Przekop miejsce łopatą. Znajdziesz kolejny przedmiot, teleskop i kolejną notatkę Analogia. Odróć się w lewo i spojrz w górę. Naucz się czytać z zyl w skale jak z galezi drzewa i znajdź skamieniałą sadzonkę.

Zrób, co ci każą. Odróć się w lewo i popatrz w górę. Spójrz uważnie na gałąź. Ustaw tam teleskop. Popatrz w teleskop i zobaczysz pewne miejsce na skale. Idź tam i weź następny przedmiot, oraz uchwyt. Przeczytaj notatkę: "Jestem ruchem. Żyję na polu w wodzie, na polu w powietrzu, ale trzymam się ziemi. 7 Po Czarnym".

Wszystko razem oznacza kolo myślenie (na polu w wodzie, na polu w powietrzu, ale osadzone w ziemi). Przejdź na prawo od domu. Wetknij uchwyt w miejsce na lewo od kola. Kolo zacznie się obracać. Kiedy zobaczysz wiadro z czarnym pasem, zacznij odliczanie. Pociągnij za uchwyt, kiedy doliczysz do siódmego wiadra (aż szóstego po tym, z czarnym pasem). W przestrzeni pomiędzy 7-mym i następnym pasem zobaczysz krytkę. Otwórz i weź klucz, oraz kolejną notatkę: Niech słońce zaśni w chwałę nad tęczą łisa. Pomoc dla zeglarzy jest niedaleka". Cholera z tymi zagadkami! Facet miał pyrodelca. Idź do syplalni i popatrz na sufit nad łóżem. 4 Wetknij klucz w otwór. Otwórz się pudełko. Wewnątrz zobaczysz obrotowy przełącznik. Przesuń go w prawo. Nic, kur-

przy ścianie. Weź Zwykłą Sól, Skalną Sól, i Sól Mędrców. Masz już wszystko. Teraz podejdź do stołu i uruchom urządzenie. Zacznie dysłać... I stworzy Homunculusa... twego malego asystenta. Żyje! Ale gdzie znaleźć ostatni przedmiot? W opuszczonym Parku, oczywiście. Poszukaj i zauważ puste miejsce na lewo od światła. Wetknij tam Homunculusa. Obiejdź sobie scenkę przejściową. Po wszystkich, podnieś bilet na loterię.

## Od Theodora Rolodex

Oto list, jaki znalazłem po śmierci Nathaniel, podczas ostatniego spotkania. LGS podsunął mi możliwość pracy z M16. To wielki zaszczyt, ale jednak muszę go odrzucić. Znamy się dość dobrze i myślę, że specjalnie cię nie zaskoczyłem. Sądzę, że nasza przyszłość nie wygląda zbyt różowo, ale zawsze możesz liczyć na mój szacunek i poświęcenie.

Z wyrazami szacunku Nathaniel Meister.

## Epizod 3

### Cień Casanowy

Frank jest znakomitym malarzem, mającym jedną słabość. Uielbia seks, bardziej niż własną pracę. Nie on jeden, godzi się rzeć. Ulubionymi postaciami literackimi Franka są Casanova i Don Juan. Ta słabość dała Mefistofelesowi możliwość proponowania mu pewnej wymiany... przysługa za przysługę...

Znalazłeś się w pracowni Franka zachwyciłeś myśkować i oglądać wszystko, co się da. Obrazy na ścianie, dyplom, notatka z malej szkatułki na stole powinny ci powiedzieć co nieco o właścicielu pracowni. Zejdź po krętych schodach do pokoju poniżej. Zobacysz tam wielkie malowidło.

Tak naprawdę są to drzwi do syplalni. Trzeba ci je czymś otworzyć. Podejdź do malego stołka obok szafy.

Spojrź na kubek z ołwami i kredkami za małą szkatułką. Weź cieniokłówek i igłę kompasu. Otwórz malowidło ołwami i wejdź do syplalni Franka. Jest tu kilka interesujących przedmiotów, które od czasu do czasu będą ci ułmity czas zupełnie różnymi opowieściami. Przedmiotami tymi są łóżko, butelka wina, krzesło i dwa regały obok łóżka. Klikaj na nie często, by usłyszeć lub zobaczyć wszystkie historie.

Obok łóżka jest niewielki posążek. Trzeba mu czymś przykryć głowę. Cofnij się na górę i znajdź szafę ze szklanymi wierzchniami. Pchnij dwukrotnie prawy guzik, by ją otworzyć. Weź perukę z pomalowanej dłoni. Wróć do syplalni i przykryj perukę głowę posążka. Teraz obróć widoczny z boku klucz. Otwórz się niewielka kryjka w podstawie posążka. Weź leżący wewnątrz mały zielony klucz. W rogach łóżka są posagi syren. Cztery, jak obesz. Spójrzawszy na ich brzuchy, zobaczysz niewielkie czerwone guziki. Musisz je wduś w określonym porządku. Połóż igłę kompasu na kompasie u podstawy łóża. Zauważ, że igła z kierunku północnego pierwej rusza w lewo. Naciśnij guzik na północ od kompasu, potem kolejno naciśnij z lewej, aż dojdiesz do guzika południowo-wschodniego. Opuści się sklepienie. Wetknij klucz w przód zadaszennia. Zobacysz malowidło... i krótki film ilustrujący pewne niedawne wydarzenia. Po otwarciu dachu łóżka możesz zdobyć dodatkowy ślad. Wejdź na łóżko i spojrz

ku górze. Otwórz odsuwane drzwi dachu. Zobacysz za nimi zapisany tam poemat. Co dalej? Rozejrzyj się znów dookoła i przyjrzyj obrazom na ścianie, łóżku, butli wina, krześle i malowidłu nad łóżem. Znow usłyszysz rozmaite historie. Papieri znajdujące się wewnątrz malej szkatułki obok szafy powieją ci o pracy Franka w Dzienniku Uwodźciela. Czas odnaleźć ten dziennik. Wejście do pomieszczenia, gdzie możesz znaleźć ten dziennik jest ukryte w syplalni Franka. Możesz tu znaleźć dwie wskazówki, dotyczące wejścia. Weź ślady i powiększające szkło z malej szafki. Podejdź do przesuwanego stołka pod głównymi schodami. Włącz lampę (włącznik znajdziesz pod spodem z lewej strony stołka. Połóż ślady w świetle lampy. Przy pomocy lupy obejrzyj dwa skrajne (od prawej) ślady. Zwróć uwagę na zegar. Kolejną wskazówkę znajdziesz nad głównym wejściem. Przejdź do syplalni i spojrz uważnie na dziwną matę na podłodze. Są tu dwa wizerunki, które powinny coś podpowieścić. Oba wskazują na 5:30. Podejdź do starego zegara obok szafy do kreślenia. Psiakość, zamknięty.

Raz jeszcze podejdź do szafki ze szklanymi drzwiami. Naciśnij dwukrotnie prawy guzik, by otworzyć drzwi. Wewnątrz znajdziesz klucz. Otwórz zegar i ustaw wskazówkę na 5:30. Po zamknięciu zegara otworzy się ukryta w podłodze syplalni kłapa. Wejście jest pod matą. Zejdź do ciemni. Na stole znajdziesz Dziennik Uwodźciela (dowód Nr 3). Obok leży notatka - przeczytaj i zwróć uwagę na nazwisko z symbolem klucza na prawo od niego.

Spojrź na fotografię nad stołkiem. Powinieneś znaleźć kolejną wskazówkę. - Jeśli szukasz powodu desperackiego aktu, znajdź zdeptane marzenie".

Frank marzył o sukcesie. Wróć do głównego pokoju i spojrz na wiszący na ścianie dyplom (nieopodal szafki ze szklanymi drzwiami). Kliknij na lewym rogu ramki, by ją podnieść. Wróć do ciemni i podejdź do stołka obok kamery (jest na nim czerwony guzik). Powiedzmy, że będzie to stołek A. Można go wykorzystywać podobnie, jak stołek do oglądania śladów na górze. Niestety, zarówno nie działa.

Jeśli wcześniej przyjrzałeś się dziennikowi, zobaczysz nazwisko z symbolem klucza po prawej. To nazwisko o numerze 76. Popatrz na kolekcję obrazów przed stołem. Jeden z nich ma numer 76 (poniżej) Przesuń go, by odsłonić ukrytą przestrzeń za obrazem. Weź zarówno.

Tu! Na szczyt stołu A. Niewielkie drzwi. Otwórz je i wioz tam czerwona żarówka. Połóż dyplom na stole A i naciśnij czerwony guzik. Dowiesz się czegoś ciekawego - Frank usiłował popełnić samobójstwo, ale próba się nie powiodła. Później stał się znany jako mężczyzna w masce.

Tu! Przyzwyczajenie i wygląd to dwie zwodnicze sprawy. Nie daj się zwieść oczywistościom. Jeżeli kłama jest po prawej... pchnij lewą stronę drzwi. Otwórz niewielkie pudełko na lewej ścianie. Zobacysz dokładną imitację urządzenia ze ścianą, tyle że mniejszą. Pociągnij za dźwignię, aż dosięgniesz najbardziej lewego spręża. Urządzenie zacznie działać. Popatrz na animację.

Theodore Rolodex: Znałem trzech Franków. Jednym był zarozumiały i rozkochany w sobie młody człowiek z problemami związkowymi osobowości, który bez przerwy jęczał "Kochajcie mnie!"



czę! Coś jest nie tak. Popatrz uważnie na ścianę na lewo od globu. Szczelina i coś czerwonego. Weź to czerwone. Masz następny przedmiot, który pozwoli słońcu rozświetlić komnatę. Popatrz na okno przed łóżkiem. Obraz zeglarzy! A niech mi nie! I o z nim zrobić? Nie mów mi, gdzie go mam sobie wetknąć! Zajrzyj do szuflady obok łóżka. Weź zwierciadło. Wetknij zwierciadło na lew zeglarza. Odbije promień do okna, gdzie jest tęcza. No tak, racja. To tęcza Iris. Spójrz uważnie na okno. Promień wskazuje na słońce. Przyjrzyj się słońcu. Masz kolejny przedmiot i notatkę:

"Visita Interiora Terrae, Rectificatioque, Invenies Occultum Lapidum". No... w dość wolnym przekładzie tej kuchennej łaciny znaczy to "Zajrzyj do wnętrza ziemi". Znaczący, gdzie?

Ziemia to matka, matka to anioł, anioł to stróż, stróż to dozorca, dozorca do drąg, drąg to os, a na osi jest autobus! Przeprowadziliśmy to błyskotliwe rozumowanie pocatuj się z częścią w dół i otwórz globus. Kolejny przedmiot z notatką obok. "Nie da się wędrować, patrząc w gwiazdy, mając kamień w bucie". W rzeczy samej, się nie da!

But oczywiście jest w szafie, jak powiedział Hekules Poirot do panny Marple. Otwórz drugie drzwi z lewej. Weź but i przesuń obcas. Ostatnia notatka każe ci zajrzeć do kuchni. W samą porę, zdążyłeś już zgłodnieć.

Idź więc do kuchni i otwórz najdalszą ku prawej szafkę

dwukrotnie prawy guzik, by ją otworzyć. Weź perukę z pomalowanej dłoni. Wróć do syplalni i przykryj perukę głowę posążka. Teraz obróć widoczny z boku klucz. Otwórz się niewielka kryjka w podstawie posążka. Weź leżący wewnątrz mały zielony klucz. W rogach łóżka

są posagi syren. Cztery, jak obesz. Spójrzawszy na ich brzuchy, zobaczysz niewielkie czerwone guziki. Musisz je wduś w określonym porządku. Połóż igłę kompasu na kompasie u podstawy łóża. Zauważ, że igła z kierunku północnego pierwej rusza w lewo. Naciśnij guzik na północ od kompasu, potem kolejno naciśnij z lewej, aż dojdiesz do guzika południowo-wschodniego. Opuści się sklepienie. Wetknij klucz w przód zadaszennia. Zobacysz malowidło... i krótki film ilustrujący pewne niedawne wydarzenia. Po otwarciu dachu łóżka możesz zdobyć dodatkowy ślad. Wejdź na łóżko i spojrz





odstraszając od siebie nawet najlaskawsze kobiety. Drugim był naiwny i samoubijny uwodzielec, który odkrył jedną z najbardziej niebezpiecznych form władzy, i nie było przy nim nikogo, kto byłby go ostrzegł, jak jej używać.

Trzeci zaś...

## Epizod 4

### Tajemniczy kochanek

Kalinka, rosyjska artystka, jest bardzo miłą osobą, którą pragnie wszystkim udzielać pomocy. Hannibal usiłuje zdobyć jej serce, ona jednak kocha innego - tajemniczego osobnika, którego nazywa Widmowym Kochankiem. Lily i Jody chciałaby się jej jakoś pozbyć, ponieważ obie pragną miłości Hannibala.

Park nie przypomina jednak innych, które są karykaturami najpiększego ze światów. Nie, to miejsce budzi o wiele silniejsze uczucia i zwykła miłość może się tu całkowicie wywać spod kontroli.

Aby dotrzeć na szczyt schodów, użyj Homunkulusa. Podciśnij i pociągnij dźwignię na szczycie schodów i będziesz mógł dotrzeć na górę.

Spójrz tam na małe naczynie na stole i szklane drzwi. Ujrysz jak rozwijała się cała sprawa. Jody i Lily zrobią wszystko, by zaskoczyć Kalinkę. Przeczytaj niewielką notkę obok drzwi 9. Na prawo patrząc od środka). Drobiazgi... piórko dla bliźniaków, skórzane "uprząż" dla Hannibala i maska dla Franka. Leżący na stole list od Theodora postawi przed tobą małe zadanie: fontanna w ogrodzie jest rozbita. Musisz pomóc Kalince ją naprawić. O jej krewnych możesz się czegoś dowiedzieć, jeżeli zajrzysz w sypanioli do jej szkatułki na biżuterię. Znajdziesz też tam jej nefrytowy amulet. Zwróć uwagę na to, czy symbol jest na czubku parasola w ogrodzie.

Piórko jest wewnątrz małej drewnianej szkatułki na zewnątrz domku. Otwórz szkatułkę i weź piórko. Wróć do domu i przejdź do pokoju w głębi, na tyłach, gdzie są wszystkie posągi. Połóż piórko na posągu Jody i Lily. Usłyszysz, jak mówią coś o perle i Kalince.

Potem przejdź do stołu w głównym pokoju. Są tu cztery maszyny - do szycia (z przodu, naprzeciwko schodów), obcinarka (najbardziej wysunięta w prawo, naprzeciwko okna) - wybijaarka (na lewo od obcinarki) i sprzączarka (na lewo od wytłaczarki wzorów). Nad obcinarką są dwa rodzaje skór. Wybierz brązową - to twarda skóra. Przytnij ją i użyj sprzączarki, by zrobić "uprząż". Załóż uprząż posagowi Hannibala, a zobaczysz, jak traktował Kalinkę. Opowie ci ona (Kalinka) o niektórych sprawach. Jeżeli zrobisz uprząż z miękkiej skóry, póknie, gdy ją nadejesz na posąg Hannibala.

Maski Franka nigdzie nie znajdziesz i sam ją musisz zrobić. Na stole jest instrukcja, która ci podpowie, jak się do tego zabrać. Znajdziesz ją obok listu Theodora. Przedtem trzeba ci zgromadzić kilka przedmiotów (siateczka do oddychania, koronki do butów, gaza, miękka tkanina i ziola konserwujące). Siateczkę i koronki znajdziesz w szufladzie pod schodami. Miękka tkanina i gaza są w szufladzie w łazience pod zwierciadłem. Ziola są w ukrytym ogródku Kalinki. Udać się do jej pokoju na górę i przejdź prosto do jej pracowni. Spójrz na jej krosna. Usłyszysz, jak Kalinka mówi o kluczu i ukrytym ogródku. Przyjrzyj się drobnemu przedmiotowi na jej krosnach. Otwórz złożony papier i znajdź polskięcywaty klucz. Oto klucz do ukrytego ogrodu. Zejdź teraz po schodach i wejdź do pomieszczenia za kurtyną pod schodami. Znajdziesz tam stary zegar. Spójrz na tarzę i włóż klucz w odpowiedni otwór. Otworzą się sekretne drzwi. Gdzie jest maść konserwująca? Trzeba ci zebrać cztery różne ziola z czterech pór roku, dopiero

wtedy będziesz mógł skrócić maść. Innymi słowy musisz podjąć się podróży w przeszłość. Pierwszy list możesz wziąć teraz ze stołu.

Do podróży w przeszłość użyj znaków wokół stołu. Trzeba ci uruchomić urządzenie. Jeśli uważnie wysłuchałeś tego, co mówił Mefisto w scenie poprzedniej, dowiesz się, że musisz znaleźć niewidzialną rzecz. Wróć do laboratorium i otwórz okrągłą szafkę pod stolikiem z aparaturą. Weź leżącą tam makę. W przyszłości, jeśli będziesz chciał znaleźć coś niewidzialnego, szukaj w wodzie, bo ta potrafi ukrywać przedmioty z materiału o podobnym współczynniku załamania światła (można w niej świetnie ukryć coś szklanego).

Iść ku fontannie i naciśnij przełącznik na głowie, by usunąć część wody. Napelnicz makę czarą i zobaczysz na wodzie pewien obraz. To kombinacja dla tego urządzenia. Naciśnij guziki w tym właśnie porządku.

Porządek pór roku nie ma znaczenia. Wyjście jest na wiosnę. Naciśnij guzik pór roku w każdej z pór i weź liść ze stołu. Zobaczysz, jak potoczyła się historia Kalinki. Na końcu ujrysz rozmowę Mefista z Faustem. Mefisto ostrzeże Fausta, by ten działał szybko, zanim wrócić bliźniaczki albo Theodor. Masz około 15 minut na naprawienie wszystkiego. Trzeba ci znaleźć zaginioną perłę. Uwaga. Jeżeli znalazłeś perłę wcześniej, nie zobaczysz scenki z Mefistem i Faustem.

Jody i Lily mówiły coś o tym, że Theodor znajdzie perłę łatwo i przypadkiem. Gdzie to może być... Przypomnij sobie list od Theodora leżący na biurku. Wypróbuj Kalinkę... ale nic z tego. Może tam? Iść do fontanny w ogrodzie. Niedobrze... uszkodzona. Trzeba ci ją będzie naprawić. Ale to rzecz prosta, spójrz na przekładnię i wyjmij z nich gwóźdź. Obróć koło, by ją uruchomić.

Spójrz na tacę z piaskiem (obok przekładni). No tak... Zobaczysz chusteczkę i perłowy naszyjnik.

Wróć teraz do laboratorium i spójrz na stół. Wyciągnij korek. Wetnij liście do tubki. Zatknij korek. Zapal (zapalkami) palnik pod tubą. Zrób to przynajmniej dwukrotnie i poczekaj aż płyn znajdzie się w niewielkim pojemniku z prawej. Weź pojemnik - i masz swój balsam.

Podejdź do stołu w głównym pokoju. Weź miękką skórę i wytnij z niej odpowiedni kawał. Potem użyj sprzączarki do sformowania maski. Wybijaarkę zrób w niej dziury. Potem użyj maszyny do szycia, by obszyć maskę. Włóż na miejsce siateczkę do oddychania i koronki. Weź maskę, choć nie jest kompletna. Przejdź do laboratorium i do stołu z aparaturą. Otwórz wytłaczarkę i włóż do niej niekompletną maskę. Dołóż gazy, balsam ziołowy i miękką podkładkę. Twoja maska jest gotowa.

Nalóż maskę na posązek Franka (na prawo od rzeźby Hannibala). Frank opowie ci o pierścieniu słończnym. A więc to on jest Widmowym Kochankiem.

Iść do sypanioli Kalinki i przejdź do jej pracowni. Zobaczysz tradycyjną rosyjską zabudowę. Zapal świecę (zapalkami). Ukaże się mały zabawkowy powozik. Wyjmij świecę (kliknij na jej podstawie). Popatrz na powozik i weź pierścień. Przejdź windą do biblioteki. Przejdź wyżej na piętro i podejdź do półki z prawej. Porusz drabiną, by obejrzeć pewien konkretny rząd. Trzeba ci ułożyć zdanie z tytułów ksiąg - Ja, Theodor, straciłem nadzieję w 1917 i podpisałem kontrakt z Mefistofilesem. Popatrz na animację...

Theodore Rolodex:

Kalinka Wysoka któregoś dnia zostanie Kalinką Barnes. Ze wszystkich historii, jakie się wydarzyły w moim parku, ta jest najmilsza. Dla większości ludzi była to współczesna wersja Pięknej i Bestii. Nie jest to historia bajkowa, choć można z niej wyciągnąć pewną naukę. Człowiekowi do opowiedzenia historii potrzeba dobrych początków rozdziału...

## Epizod 5

### Coż z tygrysa

Czy ten Hannibal nie był intrygującą postacią? Tak bardzo sobie cenilem jego talenty i urok osobisty! Jak by ci go tu najlepiej zaprezentować? Powiedzieć, że przypomina swoich dwu ulubieńców, tygrysa, a jego główną umiejętnością jest władanie biczem. Co prawda jestem nieco niesprawiedliwy... zapomniałem o jego innych cnotach - był trochę rasistą, miał gwałtowny charakter, gardził kobietami i nadużywał alkoholu.

Przesadzam? Myśl, co chcesz. Cóż, rozejrzyjmy się i przekonamy, jak pięknie zrealizowałem jego najjaśniejsze pragnienia...

Wejdź do namiotu i zacznij od przejrzenia znajdujących się tu rzeczy i przedmiotów. Na ścianie są obrazy, z których każdy przedstawia ci jego opinie o przyjaciółch. Popatrz na instrukcje na sztalugach. (19 0 czern 7 czerwieni). Podnies koło ruletki na zegarze obok sztalugi i połóż je na stole do ruletki. Przyjrzyj mu się uważnie. Przesuwaj je, aż diamentowy znacznik znajdzie się po-



środku czerwonego sektora z numerem 19 (nie ma Czarnej 19-tki na kole) i kliknij guzik. Przesuń koło, aż znacznik znajdzie się pośrodku 0 (tło jasnoniebieskie) i znów kliknij guzik. Teraz trzeba ci kliknąć jednocześnie czerni i czerwieni na 7. Przesuń koło, aż znacznik trafi na środek czarnego sektora 22 (poniżej zobaczysz czarną 7-mkę) i kliknij w guzik. Zakręć kołem aż do czerwonej 7-mki i kliknij w znacznik. Na koniec przesuń pozycję tak, by czerwona 19-tka była na znaczniku i kliknij w guzik. Otworzy się skrytka w stole. Weź bicz i zwój taśmy. Do tej skrytki musisz się dostać z lewej strony stołu (stojąc twarzą do wyjścia).

Gracz trafia do sekretnej skrytki z obrazem Hannibala nad łóżkiem. Trzeba ci znaleźć klucz do otwarcia sejfów. Otwór bar nieopodal wyjścia. Na prawej górnej półce zobaczysz trzy butelki z kormikami purpurowym, czarnym i czerwonym. Musisz je poruszyć znów zgodnie ze wskazówką ze sztalugi. (19 0 czern 7 Czerwieni). Pamiętaj, jak rozwiązałyśmy zagadkę z ruletką? Raz jeszcze kliknij 19. Spójrz na stół i zobacz, jakie są kolory liczb. Czerwony, jasnoniebieski, czarny, czerwony i czerwony. I upewnij się, że - gdy klikasz na zatyczkach - opadają w dół. Otworzy się skrytka. Zobaczysz animację, która ci pokaże, jak Hannibal znęcał się nad mniejszym Todem. Weź klucz z dolnej lewej półki. Przesuń Obraz Hannibala i otwórz kluczem sejf.

Aby tego dokonać, potrzebne ci będzie zasilanie. Weź muszkę ze stołu (stając twarzą do stołu od szafki z napikami). Spójrz na mały stolik obok łóżka. Podnieś kabel i wetnij go na miejsce (podnosząc kabel, musisz trzymać wciśnięty klawisz myszy). Włóż muszkę do koła i popędź ją batem, kiedy się zatrzyma. Wróć do sejfów i przegraj taśmę. Zobaczysz, jak sobie radzić z





tygrysem - jeden trzask bicza, by skałai w określonej stronie, dwa, by skałai gdzie mu się spodoba. Uwaga - jeżeli mysz się nie pojawi, trzeba ci będzie poobrać koło własnoręcznie. Trzeba je smagać białem, by ruszyło.

Podejść do rogu bliskiego wyjścia (na lewo od wyjścia). Wetknij dzwignię w uchwyt. Pchnij dzwignię. Zobaczysz cele z wizerunkami. Spójrz na wielkie zwierciadło. Zobaczysz, w jakim porządku masz trafić białem w cele. Wróć do rogu, pociągnij za dzwignię, by pokazały się cele i przylej w każdy białem - w odpowiedniej kolejności. Trzeci ciel ignoruj. Wyłudzisz przed Wesołą Karuzelą.

Wejść do budki, gdzie znajdziesz panel z dwiema szczelinami. Jedna jest zajęta, druga pusta. Pociągając za dzwignię spowodujesz, że Karuzela ruszy, ale szybko się zatrzyma. Trzeba ci znaleźć coś, co wsuniesz do drugiej szczeliny, by atrakcja trwała dłużej.

Przejdź na start i odwróć się w prawo. Zbadaj konia z pomarańczowym kregiem. Spójrz na wizerunek wyżej. Weź pierścien z pyska. Tym pierścieniem połóż plus i minus w drugiej szczelinie. Otworzą się sekretne drzwi pośrodku Karuzeli. Zejdź - okaże się, że trafiłeś do podziemnej klatki. Na czasce znajdziesz naszyjnik Lily. O kurczę! Jody spłasi tygrysa mięsem swojej siostry. Prawdziwy z niej potwór! Po krótkiej scenie łączącej wyłudzisz w klatce drapieżników.

Musisz skłonić obie bestie, by usiadły na środkowym podium. Można to zrobić na wiele sposobów - przypominaj sobie znaczenie jednego i dwu trzasknięć biczem. Jeśli zrobisz to właściwie, podium się obniży. Najłatwiej dokonając tego rozsyłając pierwsi tygrysy do rogów.

Znajdziesz kolejny fragment umowy pomiędzy Mefistofełsem a Hannibalem. Napisało ją na kawalku papieru na szkielecie Lily. Znow wracasz do Parku Rozrywki. Idź do kasy i weź bilet loteryjny, a potem weźdź do kina. Weź rolę taśmy z półki i przegraj ją. Wyjź z pomieszczenia, by poznać ostateczną prawdę o Hannibalu. Oto, co się dzieje z brutalniami.

## Theodore Rolodex:

Kiedy przyjmowałem Hannibala, nie żywiłem złudzeń. Powiedziałbym nawet, że rozbawiły mnie jego niezdarne błagania. Obiecał, że się zmieni... że już nie będzie tak gwałtowny i brutalny... Weterynarz powiedział mi, że tygrys zdechl z żalu po zniknięciu jego pana. Nielatwo



to przyznać, ale spodobał mi się ten pomysł. Niestety, nie uważam wcale, by krzywdy, jakie Hannibal przez całe życie wyrządził ludziom, można było wybaczyć ze względu na jego miłość do tygrysa.

## Epizod 1

### Metrowy Robin Hood

Po tym miniaturowym Don Juanie oczekujesz najgorszego, ale się mylisz. Oto I Tod, karłowaty stróż prawa na usługach sierot. Uczył się życia w czasach Prohibicji, w szeregach Różniny, razem z Frankiem Nitty, innym naszym znajomym. Pieniądze nie śmierzda, nawet alkoholem. Zwłaszcza, że te pieniądze przeznacza się na pomoc sierotom... Prawie się rozplakałem. Co prawda krąży plotki, że Tod posługuje się sierotami, by produkować bimber. Sam będziesz musiał ocenić, czy jest

współczesnym Robin Hoodem, czy kolejnym niedźmikiem, któremu dano władzę nad innymi.

## Przyczepa

To nieco skomplikowane. Stań nprzeciwko silomierza. Spróbuj uderzyć w cel. Cha... nic z tego. Spróbuj kopniakiem. Też mizernie. No, dobra... spróbuj Homunculusa. Może Jemu się poszczeszczy? To nieuczciwie! Po prostu obróć strzałkę! Otwierają się drzwi przyczepy. Raz jeszcze pošlij ukrytą broń (kurduplia H.) do drzwi. Humunkul zablokuje drzwi. Teraz możesz wejść. Przeszukaj szuflady, by znaleźć pierścien i medal św. Krzysztofa (szósty z dowodów). Przeczytaj gazetę z drugiej szuflady, spójrz na poster ze ściany, przekręć zawór (ten płyn... dlaczego nie leci 'płynnie'?). I zajrzyj do małej szkatułki obok kominka. Wszystko to wyjaśni ci, kim naprawdę był Tod.

Pod przyczepą są ukryte pomieszczenie (wejście pod łóżkiem). Posłóż się rowerem i uważnie spójrz na tylne koło. Kliknij na nim, by je naprawić i raz jeszcze skorzystaj z roweru. Łóżko się podniesie. Zobaczysz drzwi z zamkiem kombinacyjnym. Poster na ścianie podsunie ci odpowiedź - urodziny 1 Listopada, 1893. Użyj kombinacji 11193. Zejdź do...

## Podziemia Bimbrownia.

Zobaczysz wielki parnik, dwie skrzynki pustych butelek, studnię, i dzbany na lewej ścianie. Porusz kurkiem środkowej z lewej baryłki i wetknij go w środkową dolną baryłkę. Kliknij na kurku. Otworzą się tajne drzwi do syplalni. Właż...

Weź kij z podłogi po lewej i spójrz na talerze z prawej. Przejdź do łazienki. Spójrz w zwierciadło. Zobaczysz odbicie Toda. Otwórz apteczkę i zbadaj butelkę z lekarstwem. Wyjaśni ci to, jak wykorzystywał dzieci nie przedstawiając ich ochraniać. Zadzwonił telefon...

... w syplalni. Ruszaj ku przejściu pomiędzy prawym rzędem łóżek do syplalni. Na ścianie zobaczysz telefon. Podnieś słuchawkę. Dzwoni gangster, Frank Nitty. Ciekawie z tobą umowę. Conij się do piwnicy. Mefisto zagra z tobą po swojemu... Zamieni cię w Toda. Idź prosto do przyczepy. Czekaj na ciebie Frank (a może powinniśmy rzec, Mefisto). Chce się napić. Uwaga! W zasadzie jedyną rzeczą, którą musisz tu zrobić, jest zerknięcie na szafkę medyczną i na buteleczkę z lekiem. Uchomoch to łafuch zdarzeń, wywołający dzwonek telefonu, nawet jeśli w syplalni i łazience niczego innego nie dokonasz.

## Frank Nitty

Nie przyjmuj się za bardzo. Nawet jeżeli tym razem ci się nie uda, będziesz mógł spróbować po raz drugi. Trzeba ci zrobić wodę. Ale pierw musisz uruchomić parnik.

Weź z kominka drewniane polano. Jeśli nie ma polano, użyj pierścienia z ornamentu nad kominkiem. Podciągnij to w górę stas polan. Wróć do piwnicy i podnieś starą gazetę z wiadra na podłozda. Połóż drewniane polano i gazetę na dolną misę w parniku. Użyjesz ich do rozpalki.

Odwroć się, obejdz studnię i podnieś niewielki cebryk. Napełnij go bimbrem z baryłek wlewając od góry. Masz już paliwo. Zapal zapalnik polano i papier. Now go around the wall and pick up the small bucket. Weź ze skrzynki pustą butelkę po piwie. Wróć do przyczepy. Przekręć zawór. Teraz piwo płynie normalnie. Użyj butelki, by zebrać whisky. Napełnij z butelki szklanki na stole. Przygotuj się do gry w pokera.

Trzeba ci go "ograć" tylko dwa razy. Nie jest to takie trudne... Popatrz. Co się będzie działo...

## Theodore Rolodex:

Przy notatkach Toda zdecydowałem się zostawić list, znalazłszy wśród innych dokumentów po jego śmierci. Drogi panie Ness, (...)

Wiem, że moje zajęcie w tej nowej Ameryce nie jest zbyt popularne. Mr Mac Carthy i jego kompani z pewnością nazwałby mnie komuchem. Od niedawna dręczy mnie nowa choroba, jestem zaś zbyt stary, by znosić cierpienia i a śmierć zbyt wiele razy zaglądała mi w oczy, bym

się jej bał.

Ocenę wdzięczności Karla pozostawiam panu. Z najlepszymi, przyjacielskimi pozdrowieniami, Tod Von Esenberg... ostatni tego imienia...

## Epizod 7

### Arcydziało Giselle

Giselle jest dość tęga młodą dziewczyną, której ciężko widzieć, która mogłaby spotkać na każdej ulicy i która budzi w tobie wzruszenie - ale bądźmy szczerzy - tym wzruszeniem jest litość. Mefistofełs staje się jej Aniołem Stróżem i w dość szczególny sposób godzi się ją chronić przed ludźmi, co zechcą patrzeć na nią z góry. Coż... nie masz niczego za darmo...

### Historia Giselle

Dzisiaj prosto do domu. Możesz popatrzeć na wszystkie te obrazy. Dowiesz się o dzwonicznych mieszkańcach tego parku rozrywki. Powinieneś zacząć od znalezienia sekretnych drzwi do jej pokoiu. Wanna. Poszukaj śladu na posterze Giselle. Daj baczenie na jej wagę. Spójrz na wannę. Znajdziesz klucz. Użyj klucza, by otworzyć panel nad wanną (na ścianie). Zobaczysz wewnątrz przedklatkę. Obróć wskaźnik tak, by wskazywał 550. Całe urządzenie pojedzie w dół - razem z tobą.

Charakter Giselle pomoże ci zrozumieć kilka przedmiotów. Na biurku, łóżku, i odbiorniku leży kilka fotografii. W radiu możesz wysłuchać 3-ch stacji. W szufladzie są gazety. Nastawisz kanał 1914 możesz wysłuchać głosów jej rodziców.

Klucz jest wśród jej łalek. Możesz znaleźć jedną z nich na półce nad łóżkiem. Spójrz na jej kieszeń, znajdziesz w niej klucz. A wewnątrz zamrażarki jest zmrożony list. Łód stoł w piekcy. Włóż zamrażnięty papier do środka, włącz piecyk i zapal płomień (zapalnik). Dowiesz się, że Mefistofełs zawarł ugodę z Giselle i dał jej cudowną żyłkę (siódmy z dowodów). Poszukaj w okolicach poduszki leżącej na łóżku. Jest tam żyłka. Otwórz łódkę i wetknij żyłkę w pustą przestrzeń poniżej. Zobaczysz sen żarłoka.

Teraz trzeba ci podnieść łódkę, by odsłonić ukryte przejście za nią.

Potrzebna ci będzie pomoc. Spójrz nad hak - zobaczysz prowadnicę, która wiedzie do jakiegos urządzenia na jej końcu. Urządzenie ma korbę. Trzeba połączyć hak z prowadnicą i przekręcić korbę, by podnieść łódkę. Łanuch ukryty jest w łódce.

Podnieś małe pudełko obok łalki - gdzie znalazłeś klucz. Trzeba ci poprzestawić pudła na półce pod butelkami w łódce. Półka jest na wewnętrznej stronie drzwi łódki, spójrz na obraz poniżej, nie daj się złeć kolorom - sprawdź nalepki i zestaw je razem. Dzięki temu zyskasz dostęp do niewielkiego schowka nad butlą. Wewnątrz znajdziesz łańcuch. Połącz nim hak z prowadnicą.

Weź niedźwiadka z podłogi obok łóżka. Włóż go na korbę i obróć jego klucz (na grzbiecie misia). Podnieś się łódka i ujawni urządzenie za jej przejście. Niewzajem, któryś pójdziesz. Trafisz do kryjówki Franka (to ten człowiek z maską). Owszem, usłował się spalić w epizodzie 3-cim, ale desperacki akt mu się nie powiódł.

Wyjść na jeden z obrazów na prawej ścianie. Znajdziesz cynkę z gazety o skradzionym malowidlu. Frank usłował zrobić kopię obrazu. Przypomnij sobie, co mówił o swym największym dziele. Zajrzyj do niewielkiej szkatułki na stole. Otwórz szkatkę i weź wydarty skrawek. Spójrz na malowidło poniżej. Od góry na dół i od lewej do prawej: Kawałki jeden, cztery, dwa, pięć sześć i trzy. Przeczytaj całość.

Po przeczytaniu staniel przed Mefistofełsem. Faust okazuje się Aniołeczkiem - aniołem stróżem. Po rozmowie przejdź do Diabelskiego Myna (Ferris Wheel). Ostateczny wybór

Weź z budki kartki pocztowe. Połóż je na stole. Ułóż je od lewej do prawej, zgodnie z porządkiem epizodów (Wyspa Miłości, Wielki Wynalazca, Odeńdź nas, Wyspa Zaczarowana, Wielkie Atrakcje! Bimbrownicy i Kąpiel Giselle).

Decyzja należy do ciebie. Możesz zmienić park Rozrywki, albo zostawić go takim, jaki jest. Jeśli chcesz go zmienić, połóż pióro na pustą dolną prawnik. Jeśli wolisz go zostawić tak, jak jest, podpisz podpis kontrakt. Oba wyropy wiedą do całkowicie różnych zakończeń.











producent: Interplay  
platforma: PC

# Planescape: Torment cz. 2

angielskiej jak i polskiej. Jest to już ostatnia część przewodnika i podobnie jak poprzednia część zawiera ona opis większości questów

## Miejski Gmach Rozrywki (The Civic Festhall)

Po wkroczeniu do Gmachu podbiegnij od razu do niejakiego Drazzi (Splinter) i wypytaj go o wszystko co związane jest z miejscem, w którym aktualnie się znajdujesz. Dowiesz się od niego, iż bardzo łatwo jest się dostać do organizacji Czuciowców, ale dla ciebie jednak to mało istotna informacja. Według tego co ci wcześniej oświadczyła Nemelle, ty nie musisz przyłączać się do organizacji, ponieważ miałaś już okazję stać się Czuciowcem przed swoją śmiercią. Oświadczył Drzadz, iż właściwie to jesteś już Czuciowcem, a uzyskasz darmowy dostęp do Prywatnych Sensoriums, darmowych pokoi i innych wartych zwiedzenia miejsc w Gmachu. Pora przyrzec się dokładnie nowym rytuałom. Po sali biega w opętaniu biedny człek o imieniu Metwyn, który gdzieś utracił swoją głowę, oczywiście ty będziesz jedynym, który mu pomoże. Montek natomiast zwierzy ci się ze swych sercowych kłopotów, które również czekać będą na rozwiązanie. Wszystko jednak w swoim czasie. Jeśli chcesz, aby zaczęło się coś ciekawego dziać, porozmawiaj z biegającym po korytarzach niejakim Mieszczem Mordsens (Jumble Mundersense), który okaże się być sprawcą nieszczęścia Śmierdziwiatry (Reekwind), opowiadającego historię i cierpiącego aktualnie na brak natchnienia. Odważnie zatakasuj mu drogę i wyłuszczone problem, zadając zdjęcia zaklęcia ze swej ofiary. Niczego z uparciuchem nie wskórasz, oprócz tego, iż zostaniesz zaszczyczony przez hultaja zaczarowaniem. Nie panikuj, wszystko da się z korzyścią dla siebie odkręcić. Wyjdź na zewnątrz, aby poprosić o pomoc Salabesza. Mag litościwie nauczy cię sztuki rzucania czarów, które możesz użyć przeciwko swemu aktualnemu wrogowi. Wróć do Mieszczu i zaprezentuj swoje nowe umiejętności. Zaczaruj go, co spowoduje zdjęcie z ciebie czaru, dzięki czemu usłyszysz od Mieszczu pozytywną odpowiedź w sprawie uzdrowienia Śmierdziwiatry.

Zdrowy i pełen energii pobiegaj sobie po całym Gmachu, zapamiętując ważne i interesujące miejsca. Gdy znajdziesz się w pomieszczeniu z Czuciowymi Wojownikami (Warriors-in-

Training), spytaj kogoś z odpoczywających o ich trenera. To samo pytanie zadaj w pomieszczeniu z Czuciowymi Złodziejami (Thieves-in-Training) oraz Czuciowymi Magami (Mages-in-Training). Po drodze powinieś spotkać niejakiego Wesolka (Merriman), ale jeszcze nie będziesz w stanie z nim rozmawiać. Trenera Wojowników znajdziesz w pomieszczeniu przylegającym do głównego holu Gmachu. Qui-Sai, gdyż tak brzmi jego imię, będzie wymagał od ciebie wielkiej cierpliwości. Musisz czekać tak długo, aż się w końcu do ciebie odezwie (najpierw oczywiście pierwszy go zagadnij), a potem cierpliwie czekać. Naucz się od niego Way of Stone, a następnie poproś o mały trening na wojownika. Pora na odszukanie trenera złodziei. Pamiętaj o gościach, który nazywa się Eli Hawelk? To właśnie on jest zaginionym trenerem i szwenda się teraz gdzieś na zewnątrz Gmachu. Odszukaj go i przekonaj, aby wrócił do swojej pracy. Być może będziesz musiał mu trochę za ten wysiłek zapłacić, ale taka cena jest tego warta. Wróć wraz z nim do Gmachu i porozmawiaj z Drzadzą na temat możliwości oprowadzenia cię po Publicznych Sen-



soriums. Po krótkim zwiedzaniu natrafisz tam na Panią Thorncombe, która okaże się być klasycznym przykładem uzależnienia od kamieni czuciowych. Na razie z krzykiem odmówi wszelkiego powrotu do pracy w związku z tym będziesz musiał zejść na dół i znowu zasięgnąć porady u Salabesza. Opowiedz mu o uzależnionej nauczycielce, dzięki której Salabesz nabierze ochoty zająć ją miejsca w roli nauczyciela. Wróć do Pani Uzależnionej i opowiedz o zagrożeniu ze strony Salabesza co wywoła natychmiastową pozytywną reakcję i powrót do pracy. Teraz gdy już wszyscy trenerzy są na swoich posterunkach możesz zejść do Pani Thorncombe i kupić od niej nieco czarów. Zanim jednak opuścisz Sensorium możesz spróbować ten uzależniający wynalazek czyli doświadczyć tego co mają do zaferowania kamienie czuciowe. Seans z każdym kamieniem osobno kosztuje nieco kasy, ale w zamian za spróbowanie każdego z kamyczków zyskujesz mnóstwo punktów doświadczenia. Ja osobiście wykupiłem wszystkie możliwe seanse: zwykłe i specjalne zyskując 19500 punktów doświadczenia. Po dłuższej chwili spędzonej w Sensorium zejść na dół gdzie możesz teraz wysłuchać kilku wykładów, które odbywają się w różnych salach szkoleniowych. Dla Morte będą one bardzo nudne i co chwila usłyszysz od niego jakąś komentarz. Nie przesadzaj zbyt mocno z wiedzą i gdy będzie już po wszystkim skieruj się do Syplalni (Doromitories). Na początku zbadaj pomieszczenie po lewej stronie. Spotkasz tam kobietę nazywaną przez otoczenie Niezaspokojoną Żadzą. Porozmawiaj z nią o jej bardzo dziwnej zdolności, która z pewnością będzie mogła zaleczyć kłopoty pijanego maga.

Wyjdź z pokoju i porozmawiaj z Urzędniczką (Clerk), która odda ci klucz do twojego pokoju. Gdy już się tam znajdziesz przeszukaj wszystkie półki a przede wszystkim otwórz zamkniętą szafkę w której znajdziesz tajemniczy przedmiot Dodecahedron. Dokładnie go obejrzyj i rozwiąż jego łamigłówkę, ale niestety jeszcze nie będziesz w stanie odszyfrować wiadomości w nim ukrytej, gdyż będzie ona zapisana w niezrozumiałym dla ciebie języku Uyo. W swym pokoju możesz również odczekać jeśli tylko odczuwasz taką potrzebę. Po dawno porzucenemu snu w swych własnych pieleszach wyjdź na zewnętrzny Gmach i skieruj się napierw w stronę pijanego maga. Opowiedz mu o kobiecie, która może uleczyć jego alkoholizm i wskazać mu na niej drogę. Dostaniesz w zamian Froste-Ale Mug, którego później będziesz potrzebował. Dom Adwokata znajduje się w bliskim sąsiedztwie kafejki toteż skorzystaj z okazji szybkiego odwiezienia prawnika. Porozmawiaj z lanniem, który okaże się być ojcem Daionary. Jak się domyślasz będzie on niezwykle bogatym źródłem informacji. Z wypełnioną głową wiadomościami przejdź się do domostwa Fina-

ma Lingwista. Poproś go o przetłumaczenie wiadomości na Dodecahedronie jednak niestety nie będzie on w stanie dla ciebie tego zrobić ze względu na zagubienie swych notatek pomocnych przy takich łamigłówkach. Przy okazji dowiesz się, iż jego ojciec został zamordowany a jego prochy właśnie spoczywają w urnie stojącej na pobliskim biurku. Po raz kolejny zdaj się na swą zdolność rozmowy z umarlakami i porozmawiaj z prochami. Nauczysz się dzięki temu nowego języka i dowiesz się jak zginął ojciec Fina. Teraz już spokojnie możesz rozszyfrować wiadomość i odkryć, iż zostawiono dla ciebie pewien spadek złożony w biurze lannisa Adwokata. Zanim jednak udasz się do urzędniaka zabij łobuziaka zabawiającego się na zewnątrz domu Fina. Ich szef wcześniej ukradł głowę biednego Merwynu, która teraz schowana będzie w skrzynce.

Po raz kolejny odwiedź adwokata w jego domu i zażądaj swego spadku, który z kolei będziesz musiał dostarczyć do kuźni. To zadanie jak reszta wielu innych może sobie jeszcze poczekać. W międzyczasie wybierz się do Sklepu z Osobliwościami i zapoznaj się w następujące przedmioty Język (Fiend's Tongue), Kostka Miodrona (Modron Cube), Czekoladowy Posążek (Chocolate Quasi), Łzy Dewy (Dev's Tears), oraz Elksir Przeróżnej Separacji (Elxir of Horrific Separation). Nie będę ukrywał, iż sporo kasy zostawisz w tym sklepie, ale zapewniam, iż wszystkie powyższe przedmioty znajdą swoje zastosowanie w przyszłości. Zatrzymaj się w Aplek i porozmawiaj tam z dziwnie poruszającym się i zachowującym właściwości. Rychło się okaże, iż biedak jest właściwie sklejoną z dwóch niewinnych ludzi: Pestle oraz Klinn. Otrzymaś od nich Wymarzoną Fiolkę dla Xandera z Kuźni. ■ w zamian podaruj im Elksir, który przed chwilą nabyłeś w sklepie z osobliwościami. Dzięki temu z jednego faceta stworzysz się dwóch całkiem miłych gości. Porozmawiaj z nimi jeszcze o nagrodzie i wróć do Gmachu Rozrywki. Oddaj Mertwynowi jego zaginioną głowę i porozmawiaj z Drzadzą aby zaprowadził cię do Prywatnych Sensorium. Tutaj celem twej wędrówki jest niejaką Dusik (Quell), nieco ześwirowany mag na punkcie czekolady (ja mu się nie dziwię). Gdy w trakcie rozmowy upadnie na ziemię podaruj mu czym prędzej czekoladową figurkę aby jakos przywrócić go do stanu normalności. W ten delikatan sposób naklonisz go do podzielenia się z tobą informacjami na temat Ravel. Użyj wszystkich kamieni czuciowych znajdujących się w pomieszczeniach. Jeden z nich będzie pulapką ale za skorzystanie z niego uzyskasz





niedużo punktów doświadczenia. Kamień na dole jest połączeniem z Ravel, która powie ci bardzo wiele nowych rewelacji oraz to, że portal został dawno temu zbudowany w Kuźni, a kluczem uaktywniającym portal jest część Ravel. Kamień po prawej stronie połączy cię z Deionarą. Doświadczenie będzie dosyć przykre, ale jednak warto swego cierpienia. Wróć do Adwokata i zapytaj o dziedzictwo Deionary oraz podziel się z nim informacją o istnieniu Prywatnych Sensorium oraz o kamieniu, który połączył by go z jego zmarłą córką Deionarą. Wróć na chwilę do Gmachu Rozrywki i poproś Drzazgę o pozwolenie dla lannisa wypróbowania kamienia łączącego go z jego córką. Zanięś dobrą wiadomość do adwokata, która jak się zapewne domyślasz nieźlemer nie go ucieszy.

## Różności

Przed tobą pozostało jeszcze do zatławienia parę drobiazgów, zanim wyruszysz w dalszą podróż poza Kramy, po których tak swobodnie sobie biegasz. Najpierw złóż wizytę w Galerii Sztuki i Osobliwości. Obejrzyj z wyczuciem artystycznym wszystkie ciekawe wystawione dla publiczności prace. W szczególności zwróć uwagę na dzieło zatytułowane Okantyjście Ptaki Mroku. Wyglądnij Frost-Ale Mug i złap jednego z ptaszków do pojennika. Porozmawiaj z kustoszem muzeum, która opowie ci o wszystkich wystawionych pracach oraz wspomni coś na temat Koszki Modrona, a także zdradzi nieco informacji na temat Ravel. Wróć do Kuźni i porozmawiaj z Nadlin wręczając mu zdobyty wcześniej paragon (Receipt) w zamian za oszłaminiącą ilość doświadczenia: 40000 punktów! Przepacuj się do Xandera i oddaj mu jego Wymarzoną Fiołkę. Niestety nie zadowolisz go jeszcze swoim prezentem. Xander poprosi cię o zdobycie klątki na ptaki, którą możesz zdobyć jedynie składając wizytę Pleśmiciełowi. Po krótkiej rozmowie z golemem, który jak zapewne pamiętasz pracuje w Wioży Obłączniczej, otrzymasz rzeczony przedmiot, z którym czym prędzej powróć do Xandera. Ten znowu zacznie kręcić nosem i zapytany o powód poprosi cię o zdobycie poduszki. Znajdziesz ją w Magazynie w którym jak zwykle po krótkiej rozmowie bez problemu wydadzą ci żądany przedmiot. Oddaj ukontentowanemu Xanderowi ostatnią rzecz, aby w zamian otrzymać Klucz Snów (Dream Key). Używając go otworzysz małątkie drzwi umiejscowione na północnym zachodzie kuźni. Będziesz tam musiał sam wejść i zapoznać się z przepowiadającym przyszłość snem. Po przebudzeniu zbierz z powrotem swoich wszystkich kompanów i wyjdź z powrotem do Dzielnicy Urzędników.

## Przybytek zaspokajania żądzdy intelektualnych (Brothel of Sating Intellectual Lusts)

Nadeszła wymarzona chwila złożenia wizyty mieszkańcom interesującego przybytku. Pierwszą osobą na którą się natkniesz będzie Nie-Sława - kolejna kandydatka do

wstąpienia w twoje szeregi. Porozmawiaj z nią przez chwilę i zaproponuj wstąpienie do twojej drużyny. Niestety twa propozycja zostanie odrzucona, ale jedynym zadaniem stojącym na twojej drodze do powiększenia załogi będzie konieczność porozmawiania z jej wszystkimi dzieścieloma uczniami, których znajdziesz w dalszych pomieszczeniach. Proste? Niezupełnie... Pokoje w Gmachu ułożone zostały w okrąg, dlatego dla zachowania porządku zwiedzaj je po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Otwórz drzwi pierwszego pomieszczenia po lewej stronie i przywitaj się z Luis'em, meblem stojącym przy ścianie. Na biurku znajdziesz książkę Finama Lingwisty, którą z pewnością sprawisz mu radość. W następnym pokoju znajdziesz Julię (Juliette), która opowie ci o bliskich kontaktach z Montekiem. Musisz jej pomóc w sercowych kłopotach, na dobry początek zgódź się udawać przed jej ukochanym jego konkurenta. Zanim zaczniesz zwiedzać dalsze przestrzenie Przybytku wróć do Dzielnicy i złóż wizytę Finowi oddając mu przy okazji jego zagubioną książkę. Teraz możesz nauczyć się od niego języka Uyo jeśli wcześniej tego nie zrobiłeś. Wróć do Gmachu rozrywki i utnij sobie na boczku miłą pogawędkę z Montekiem udając przed nim wielbielcę jego dziewczyny i zarazem jego konkurenta. Zaskudguj mu, iż najłepszym sposobem na kobietę będzie okazanie przez niego zainteresowania wobec niej, na co biedny Montek zgodzi się natychmiast. Wróć do przybytku i odwiedź Julię, że numer z udawaniem nieestety nie wyszedł gdyż Montek nieestety nie jest już nią zainteresowany. Efekt murowany. Z pewnością spotkasz po drodze rudowłosą Vivian spacerującą po korytarzyku. Zagadnij ją przyjaźnie i zaoferuj się odradzić jej osobisty zapach (Scent). Przyszła kolej na pokój Nenny Dziewięciu Oczu (Nenny Nine-Eyes). Przy okazji zapytaj ją o zagubiony zapach Vivian, lecz nieestety nie uzyskasz zadowalającej odpowiedzi. Dla rozzerwania się możesz pomóc dziewczęciu odkryć w sobie jej złą stronę charakteru, która goździ zbyt głęboko się skryła bardzo utrudniając jej życie w tym niebezpiecznym świecie. Pamiętaj również, aby przeszkukać wszystkie szufladki i schowki w każdym pokoju, aby zebrać interesujące łupy. Oprócz monet i kolczyków postaraj się znaleźć chociaż jedną białą chusteczkę, bez której nie ruszysz się w grze ani o krok dalej. W następnym pomieszczeniu zobaczysz się z Ecco. Dziewczę nieestety cierpi na zanik mowy w związku z tym na razie nie wiele

będziesz miał z niej pożytku. Niejaka Dolora będzie wiedziała nieco więcej o problemie Ecco, ale o tym za chwilę. Póki na północy kryje w ścianie tajne przejście do bajecznych pomieszczeń z prywatnymi kamieniami czuciowymi. Niestety nie oprócz zwiedzania nie można tam wypracać. Wróć na górę i kontynuuj "zwiedzanie" dziewcząt. Kolejne pomieszczenie zajęte będzie przez Marissę. Na pytanie dotyczące zapachu Vivian odmówi wszelkich z nim kontaktów natomiast zdradzi ci swój problem. Zaginął jej Kamazynowy Welon (Crimson Veil), który jest dla niej bardzo cenny. Wróć do Nenny i zapytaj o wspomniany zagubiony przedmiot. Zdaje się, że pocejzerne padnie na Kimaski Wężowy Język (Kimaski), która ostatnio buszowała w pokoju Marissy. Idąc zgodnie ze wskazówkami zegara dotrzesz do egzotycznej lokatorki o imieniu Kesai-Serris, która na

razie nie będzie chciała w ogóle z tobą rozmawiać. Dolarz nieestety nie znajdziesz w swym pokoiku, lecz na szczęście będzie ona goździ na zewnątrz spacerując po korytarzach. Gdy spotkasz się z Kimaski Wężowy Język pozwól aby Morte nieco się od niej nauczyły i porozmawiaj z nią na temat sztuki obrażania innych. Gdy już będziesz z nią rozmawiał opowie ci ona o tym, iż ktoś ostatnio przeszukiwał jej pokój. Wróć do Nenny i zapytaj czy ostatecznie wie na ten temat. Dziewczyna przypomni sobie, iż jakiś facet ostatnio wychodził z jej pokoju. Jedynym facetem tutaj jest Luis... nie przejmuj się, że jest tylko meblem, to wcale nie czyni go niewinnym. Pogadaj z nim i w momencie gdy w oburzeniu wysunie szuflady wyciągnij z nich Welon Marissy, na którym zresztą będzie zapach Vivian. Porozmawiaj z właścicielką perum, która w nagrodę ofiaruje ci nieco swego oszłaminiącego zapachu, a następnie zwróć Welon Marissie, która na twoją prośbę zamieni Lim-Lim w kamień. Pora odszukać Dolorę, która przywróci ci część pamięci oraz zaproponuje zabawę w ciekawą grę. Naucz się od niej Wiel Chi, a następnie po zadaniu jej pytania zgódź się pomóc jej znaleźć klucze do jej serca. Gdy ty jesteś możesz zaccząć stojąc w holu Modrony, które zapytane o kostkę stwierdzą, że jest to portal, który jeszcze musi być odpowiednim kluczem uaktywniony. Wybierz się po raz kolejny do Gmachu Rozrywki i tam odszukaj Wesolkę spacerującą po korytarzach. Kolejna przyna się do bliższych kontaktów z Dolorą, o której chce jak najszybciej zapomnieć. Ofiaruj mu złapanego w galerii sztuki ptaka czarnego oceanu w zamian za klucze do serca Dolory. Po powrocie do przybytku zwróć Dolorze jej własność i wypytaj o problem Ecco a następnie o Ravel. Teraz możesz spróbować szczęścia i porozmawiać z Ecco. Oświadczył, że wie, gdzie jak sprawić aby odszukała swój głos. W tym celu musisz podarować jej Język kłosa kupiłeś w sklepie z osobliwościami. Aby jednak miłsi stało się zadość wpusć na organ kilka kropel łez Dewy, które dopełnią zadania. Ecco niezwykle się ucieszy z przywróconej zdolności i z tego wszystkiego zapomni się zdradzając ci prawdę o Kesai-Serris, która jest córką Ravel! Powstrzymaj się jeszcze przed rozmową



z córeczką tak długo poszukiwanej Ravel i przejdź się do pokoju Yves, która jako jedyna z dziewcząt nie miała jeszcze okazji cię poznać. Yves zapropnuje ci wymianę opowiadań, w związku z czym opowiedz jej historię swego życia, a także zmusz do tego swoich towarzyszy podróży. Gdy zapytasz samą Yves o jej pochodzenie usłyszysz ciekawe opowiadanie. Zapytaj również o podobieństwo imion Yves i Yvana, a następnie napomknij o Ravel. Jeśli chcesz mieć kolejny dobry uczynek na sumieniu wróć do galerii sztuki i porozmawiaj z tamtejszą kustoszka. Opowiedz jej o Yves i dowiedz się, iż Yves jest zaginioną córeczką Yvany. Wróć do Przybytku i porozmawiaj z Dolorą na temat usłyszanej ploteczki o pochodzeniu Kesal-Serris. Zostaniesz wysłany do Julii, która nakaze ci zapytać się o wszystko Kesal-Serris, która jest przyrodną siostrą Kimaxi. Ta ostatnia potwierdzi wiadomość, z którą możesz już bez obaw potwierdzić u samej zainteresowanej czyli Kesal-Serris. Na początku podobnie jak poprzednim razem odmówi rozmowy z tobą, jednak ty nie zniechęcaj się i skontaktuj się z ich odcem, potężnym Gambionem. Z nową porcją informacji wróć do Kesal-Serris i porozmawiaj o nowych zdobytach rewiatach na jej temat. Tym razem dziewczę skontaktuje się ze swym ojcem, który zgodzi się na poinformowanie cię o szczegółach. Wypytaj ją o Ravel a na odchodnym poprosi o oddanie jej kawałka siebie. Wystarczy oczywiście, aby upuściła na chusteczce nieco swojej krwi, która od tej pory będzie kluczem aktywnym portal. Teraz jesteś już gotowy na przyjęcie do swej drużyny Nie-Sławy. Idź do niej i powiedz, iż rozmawiać

zachodniej części miasta i spotkaj się z Śmierdziwiatrem. W nagrodę dostaniesz od niego kolejną historię o Farodzie którą możesz opowiedzieć Annie. Jeśli rozmawiasz z nią po raz pierwszy od czasu przyjęcia Nie-Sławy do drużyny, będzie ona nieco niezadowolona z ciebie i z faktu wstąpienia do drużyny innej kobiety. Zadrósno to ona jest na pewno. Mimo to delikatnie zapytaj ją o Faroda oraz o jego Brązową Kulę, a także napomknij coś o poprzednim życiu. Przepielonij nowymi wieściami skieruj swe kroki do baru "Pod Gorejącym Cziłowikiem". Przekaz Barkisowi wiadomość, którą tak długo ze sobą targałeś, a następnie uwołnij Ignusa używając do tego Karafki z Nieskończoną Wodą. W ten sposób w bardzo krótkim czasie zyskałeś kolejnego towarzysza podróży.

## Ignus

Jeśli zapytasz Nie-Sławy o Ignusa, poprosi cię o to abyś jednak odłączył go od swojej drużyny, ponieważ jest to nieuzasadniony szaleniec, który wcale nie chce ci pomóc. Wreszcie zaskodź. W momencie gdy będziesz rozmawiał z Ignusem miej na uwadze jakie tematy poruszysz gdyż bardzo łatwo możesz go zdenewować i bietyka gotowa. Na początek powiedz mu iż chcesz z nim rozmawiać o ogniu i spalaniu. Zapytaj następnie od kogo nauczył się Szuki, w przywołasz w ten sposób pamięć wartą 10000 punktów. Jeśli poprosisz go o nauczanie koniecznie wspomnij o chęci doświadczenia jego wiedzy. Nauka będzie długa i żmudna, stracisz nieco punktów HP ale twoja kolekcja czarów powiększy się o nowe, pozbędziesz się swych wnetrznosci oraz bezużytecznego już oka (EyeBall), aby w zamian dostać nieco czarodziejskiej mocy. Gdy już obydwaj skrońcie wymianę proponując odstawić Ignusa na boczek, wyłaczysz z drużyny i dalej już podróż kontynuować bez niego. Koleś teraz nie będzie zbyt mocno wkurzony, ale zaapnemiam cię że jeszcze się spotkacie na dosyć nieprzejmnej dla ciebie sytuacji.

Pora na kolejne odwiedziny w Zakopanej wiosce. Przejdź się na dwór Faroda i zbierz wszystkie przedmioty jakie zostały po nim na ziemi. Zabierz w szczególności jego Brązową Kulę oraz łaskę. Gdy przejdiesz przez wąską szczelinę w północno zachodnim rogu łaska aktywny ukryty tam portal prowadzący do dalszych pomieszczeń dworu. Nic tam bardziej interesującego od czarów tam nie znajdziesz, ale być może niektóre z nich warto są zabrania. Przeszukaj wszystko dokładnie z góry na dół i odwrótnie po czym wybierz się w drogę powrotną do Niższych Dzielnicy. Spotkaj się z Giltsipurem po raz ostatni raportując iż dostarczyłeś wiadomość Barkisowi. Skieruj się w stronę Dzielnicy Urzędników z której być może chciałbyś zwiędzić sobie pozostałe lokalizacje, które jednak nie są konieczne do odwiedzania aby ukończyć grę. Sam zresztą ocenisz czy są one warte twojej wsi.

## Inne godne uwagi lokacje

### Labyrinth Gracza (Player's Maze)

Wyglądasz w tym labiryncie dopiero gdy mocno zajądziesz za skórę tajemniczej Pani Bólu (Lady of Pain). Na pewno trafisz tam gdy będziesz zabijał po drodze mnóstwo niewinnych ludzi, bez wyraźnego powodu tak dla rozrywki. Najszybciej jednak znajdziesz się w jej labiryncie w momencie gdy zabijesz jednego z jej sług czyli Dabusa oraz gdy trzykrotnie pomodlisz się do jej łalki (Lady of Pain's Doll), którą znajdziesz na dworze Faroda oraz kupisz w jednym ze sklepów z osobliwościami. Po trzeciej modlitwie Pani Bólu zaszyciła mnie swoją wziętą i wysłała jednym machnięciem dłoni do swego imponującego labiryntu.

Tam czekać na ciebie będzie nieco przedmiotów do zebrania między innymi młotek, tajemniczy włos oraz twoje przestarzałe dzienniki, z których dowiesz się iż wyjściem z labiryntu jest tylko jeden jedyny portal po-

śród wielu fałszywych. Niestety, aby było zabawniej nie możesz próbować w nieskończoność przechodzić przez kolejne portale i sprawdzać w ten sposób który z nich jest wyjściem. Musisz za pierwszym razem wybrać prawidłowo i wyjść z labiryntu. Gdy zbierzesz już wszystkie przedmioty skieruj się w stronę portalu, który znajduje się na dole od tego, którego widziałeś po wschodniej stronie. Przejdź przez niego, wróć z powrotem w to samo miejsce i ponownie przejdź przez portal. Zostaniesz teleportowany do całkowicie innego miejsca w którym znajdziesz się będzie kolejny portal. Pobierz swych wszystkich kompanów w jedno miejsce by wspólnie odestchnąć z ulgą i wyjść do cywilizowanej części świata. Jeśli zdarzy się, iż Pani Bólu z jakiegoś powodu wkurzy się znowu na ciebie, za drugim razem nie będziesz już miał szans przeżywać. Zostaniesz ukarany na miejscu i natychmiast, więc lepiej już nie próbuj.

## Podziemie Sigil (Undersigil)

Zapewne kilkakrotnie na mapie podczas wędrówki zdarzyło ci się zauważyć miejsce oznaczone na niej jako Podziemie Sigil. Nie ma właściwie sensu tam wchodzić, bo to, że koniecznie chcesz pomachać sierką i posłać kilka stworów w zaświaty przy okazji zdobywając marnie punkty doświadczenia. Ostregam jednak, iż podziemia wypełnione są kreaturami z najgorszych wrogów kosmarów sennych i są one znacznie silniejsze od tych spotykanych pod gółym niebem. Tak więc upewnij się iż jesteś wystarczająco silny, zdolny wytrzymać oddziały stworów szarżujące na twoją drużynę. Nic poza kilkoma przedmiotami i paroma punktami doświadczenia stamtąd nie wyniesiesz. Ja uważam spędzony czas w podziemiach za całkowicie zmarnowany. Sam więc o tym musisz zdecydować.

## Rubikon

Kostka Modrona (Modron Cube), którą zakupiłeś wcześniej w jednym ze sklepów jest swego rodzaju portalem. Trzeba oczywiście wiedzieć jak go uaktywnić, a to i dokładny przepis: przejdź do ekranu wyświetlającego zawartość twojej kieszeni i wybierz opcję użycia kostki. Następnie wybierz kolejno: zegnij prawe kołano, zegnij lewe kołano, wysuń lewe skrzydło, wysuń prawe skrzydło oraz obróć prawym ramieniem. Cała twoja drużyna wraz z tobą przeniesie się do dziwnej krainy rubikonu, która mieści się w jednej ogromnej kostce i jest kolejnym skomplikowanym labiryntem do przejścia. Znowu przyjdzie ci niestety walczyć z mieszkańcami owej krainy które w żaden sposób nie mają zamiaru przyjaźnić się z tobą obchodząc. Każde pomieszczenie w którym się znajdziesz wygląda identycznie, do wyboru będziesz miał od jednego do czterech wyjść co oznacza oczywiście konieczność zapamiętywania swej drogi aby wiedzieć czy było się już w tym miejscu czy też jeszcze nie. Za pierwszym razem gdy pojawią się w labiryncie będzie on ustawiony na najłatwiejszy poziom co oznacza



wiałeś z jej wszystkimi studentkami rozwiązując ich wszystkie problemy. Na koniec oświadczył jej, że to zaapewnie ty jesteś dziesiątym studentem, co spowoduje, iż kobieta bez wahania wstąpi w twoje szeregi.

## Nie-Sława (Fall-From-Grace)

Porozmawiaj o wszystkim co ci przyjdzie do głowy z nowo przyjeżdżającą, zapytaj o jej imię, co sądzi o twoich przyjaciółkach oraz dowiedz się o podejrzanym zapachu wydzielanym przez Morte. Po rozmowie z Nie-Sławą pogadaj z Morte na temat jego zapachu. Czaszka odkryje przed tobą swoją zaskakującą przeszłość oraz fakt, iż to właśnie ty jeszcze będąc żywym człowiekiem uwołniłeś Morte z Filaru Czaszek (Pillar of Skulls). Warte wiele punktów doświadczenia jest również odpowiedź na pytanie dlaczego Morte zdecydował się razem z tobą wędrować. Cóż, podobnie jak Da'Kon, jest tobie bardzo zobowiązany w związku z uratowaniem mu kiedys życia. W Pracowni Krawieckiej, możesz dla Nie-Sławy kupić ładne, chroniące przed ciemami wdzianko, gdyż kobieta niestety nie przywykła do używania broni i walki wręcz. Jednak jest ona nie zastąpiona w dziedzinie magii i czarów co też z pewnością w przyszłości wykorzystasz.

## Powrót do Ula

Zanim jednak tam wrócisz, skieruj swe kroki do Giltsipura w Niższej Dzielnicy i zaofertuj mu sprzedaż Lim-Lima zamienionego w kamień. W nagrodę od niego otrzymasz hasło umożliwiające przejście do przybytku Anarchistów w Magazynie. Idź tam i przeliteruj Lenie zdobyte hasło. Wynagrodzony zostaniesz zadaniem do wypełnienia, które będzie polegało na zabiciu Vortena, który mieszka sobie blisko wejścia do Niższej Dzielnicy w Ulu. Gdy już się tam znajdziesz przejdź się do południowo







słabych wrogów do pokonania oraz niewielki stopień skomplikowania labiryntu. Nie zwracaj najmniejszej uwagi na przedmioty, które rzucać będą twoi wrogowie, gdyż przeważnie są one całkowicie bezużyteczne. Po krótkiej wędrówce trafisz do Sterowni (Engineering Room) w której ujrysz kilku pracujących Modronów. Jeden z nich stojący sobie w środku będzie bardziej rozmowny. Zaproponuj swoją kandydaturę na nowego Kierownika ich krainy, co spowoduje iż będziesz mógł za pomocą Kostki konstruować własne korytarze i pomieszczenia. Możesz poprosić gadatliwego Modrona aby ustawił Kostkę na wyższy poziom trudności, który oczywiście będzie wiązał się z koniecznością bijatyki z groźniejszymi maszynami i przejściem przez trudniejszy labirynt. Na drugim poziomie niestety nic ciekawego nie znajdziesz oprócz kilkudziesięciu robotów do rozkręcenia. Najważniejszy w tej chwili jest dla ciebie najwyższy czyli trzeci poziom trudności. Popros Modrona o ustawienie kostki na rzeczonny poziom i przygotuj się, iż w momencie gdy wyjdziesz ze Sterowni natychmiast zostaniesz przywitany przez niebezpieczne maszyny, które już tym razem są znacznie trudniejsze do pokonania. Zainteresuj się również przedmiotami, które zostawiać będą twoi wrogowie gdyż wśród śmieci możesz znaleźć Portal Lenca umożliwiający ci powrót do normalnego wymiaru. Radeż przy zwiedzaniu trzeciego labiryntu przygotować sobie kartkę papieru oraz ołówek i rysować przebiegą drogę oraz odwiedzane pomieszczenia co zaowocuje doskonałym zorientowaniem przestrzennym uniemożliwiającym zgubienie się w terenie. W labiryncie celem twych poszukiwań są dwa pomieszczenia, pierwszy to Nora Czarodzieja (Wizard's Lair), w którym znajdziesz Konstruktor Złogorodzieja (Evil Wizard Construct), natomiast drugie z pomieszczeń oznakowane jako Pokój Nordoma (Nordom's Room) zawierając będzie kolejnego kandydata do wstąpienia w szeregi twojej drużyny. Zalecam odnaleźć najpierw Nordoma, gdyż tam będzie znacznie spokojniej.

## Nordom

Robotnik stał sobie będzie spokojnie przy ścianie. Porozmawiaj z nim przez chwilę, aż ten poprosi cię o zgodę na przyłączenie się do twojej drużyny (to chyba pierwszy taki bohater, który sam i siebie zaproponował swoją kandydaturą). Zyskasz kompana, który uwielbia strzelać ze swych zamontowanych kusz do zbliżających się wrogów. Calkiem przydatna zdolność, gdyż nie musi on przeprowadzać walki wręcz tylko w momencie gdy cała twoja drużyna kotłuje się gdzieś z jakimś wrogiem on z pewnej odległości skutecznie dobija natarczywego gościa. Gdy przyłączy się już do twojej drużyny wypytaj go o wszystkie możliwe tematy a w szczególności postaraj się wyczerpać temat kierownictwa tejsz krainy. Dowiesz się, iż robotnik jest w stanie wykrywać portale z pewnej odległości, co również może w przyszłości być ciekawym przydatne. Nie zapomnij zapytać Nordoma o zadania jakie dostał od poprzedniego kierownika, dzięki czemu dowiesz się wielu innych ciekawych rzeczy między innymi fakt, iż aby wrócić do Sigil musisz odnaleźć Soczewki Portala (Portal Lens). Jeśli nie znalazłeś ich po drodze bądź pewien, iż przesiadując tutaj Zły Czarnoksiężnik znajduje się w ich posiadaniu w związku z powyższym należy mu złożyć wizytę. Walka może być ciężka, ale cóż, inaczej nie wrościs do domu. Gdy już będziesz gotowy wrócić do znanej krainy uaktywnij Soczewki Portala, które umożliwią ci powrót pod gołą niebo w wybrane miejsce z kilku możliwych. Zważ, iż możesz używać Kostki Modrona oraz Soczewek wspólnie, w przypadku gdy nie chce ci się za bardzo chodzić i przemieszczać pracowicie z miejsca na miejsce. Czyli w tym przypadku używasz najpierw Kostki w wiadomy sposób, a następnie znajdując się w Rubikonie uaktywniasz Soczewki Portala aby dostać się z powrotem, ale już tym razem w wybrane przez siebie miejsce. Przyznam się, że wielokrotnie zaoszczędził mi powyższy sposób długich, męczących spacerów. Z listy dostępnych miejsc wybrałam Kraję. Pod Gorejącym Człowiekiem mieszcząca się w Ulu. Tam szerze mówią wyzuciliam z drużyny Nordoma i zostawiłam go z Ignusem. Powodem tej decyzji był fakt, iż w przyszłości będzie miała możliwość zaproszenia do swej kompanii znacznie silniejszego bohatera, maszyny do zabijania, który okaże się być przydatny na koncu gry. Możesz jeśli chcesz zatrzymać Nordoma do momentu gdy już poznasz nowego kandydata do kompanii i dopiero tam zostawisz robota. Nie miałam jednak serca zostawić go w przerażających podziemiach, więc zdecydowałam opuścić go w przyjemnym barze w towarzystwie Ignusa.

twarzą w twarz. Pamiętasz o chusteczce zrobzonej krwią córeczki Ravel? To jest klucz do portalu. Natomiast tym ostatnim jest kawałek dziwnego metalu, który dostałeś swego czasu w Kuźni. Aby móc go używać musisz go najpierw zidentyfikować przedmiot czyli użyć czaru Identyfikacji, i dopiero po tym portal będzie dla ciebie dostępny. Jeśli jesteś wojownikiem, możesz wrócić na moment do profesji maga, zidentyfikować przedmiot i z powrotem stać się wojakiem. Ja tak zrobiłam po czym uaktywniłam portal i przeniosłam się hen daleko poza znane mi krainy.

## Poza Sigil

### Labirynt Raveli (Ravel's Maze)

W tym labiryncie będziesz musiał często sięgać po swą podręczną broń. Zapewniony jest on bowiem po brzegi Triglami, straszliwymi cieniami będącymi produktami zakreconej i złej magii Ravel. Pani ta natomiast stoi sobie w samym środku labiryntu, lecz radzę zwracać się przed spotkaniem z nią spenetrować cały obszar i zlikwidować stwory na nią przebywające. W każdym z czterech rogów labiryntu ujrysz po jednym portalu, lecz oczywiście na razie żadnego z nich nie wykorzystaj. Gdy już wreszcie staniesz w jednym kawałku przed Ravel, będziesz musiał cierpliwie przeprowadzić z nią długą, kłopotliwą i męczącą dyskusję. Pozwól jej się dotknąć w zamian za przypomnienie sobie kolejnych faktów z poprzedniego życia. Pod żadnym pozorem nie oświadczaj jej, że mogłabyś zakochać się w Annie lub Nie-Sławie gdyż to oznacza z nią natychmiastową bitwę. Oczywiście i na walkę z Ravel przyjdzie pora, jednak przedtem musisz dowiedzieć się od niej paru interesujących rzeczy. Przede wszystkim wypytaj ją o Triasa, anioła, który może sporo wiedzieć o twojej zagubionej moralności. Powiedz bez obawy prawdę o wyglądzie Ravel, a także o tym, iż miałeś ją już okazję spać podczas swej wędrówki. W momencie gdy Ravel zmieni się w Mebbber, zyskasz jeden punkt mądrości, pojawienie się Ravel jako El-Vene wynagrodzi ci max HP+3. Jako Marty otrzymasz zrobiony ze swych wnętrzności potężny nóż nadgarstek, natomiast w momencie gdy zagadniesz ją o przeszłość Ravel odda ci łoszek ze swych włosów. W pewnym momencie szczególnie gdy będziesz chciał ją opuścić wywiesz się między wami kłopoty. Wolności uzyskasz dopiero wtedy gdy pokonasz Ravel, a po walce zbierzesz nowe przedmioty przez nią pozostawionych. Z jej śmierci niezadowoleni będą również sługusy czarownicy, którzy będą próbować w skuteczny sposób zablokować ci drogę do wyjścia. Portal znajdujący się na północnym wschodzie jest tym, którego w tej chwili szukasz. Nie przechodź spokojnie przez niego tylko złóż swoje ramiona jakbyś znalazł się w ciasnej klatce i przeskocz przez portal.

### Kłątwa (Curst)

Znajdziesz się w mieście o wdzięcznej nazwie Kłątwa. Szybko już przy pierwszej rozmowie z tubylcami przestanieś się dziwić czemu służy nazwa temu miastu. Mieszkańcy są ignorantami najwyższej klasy i nie pomogli by nawet ułmiejacemu u ich stop. Po tych przygodach na pewno i tutaj przeżyjesz pod warunkiem że będziesz ostrożny. Jako pierwszego rozmówcę wybierz sobie Dozorcę Kysa (Dumb Caretaker), który zdradzi ci, iż tam w dole znajduje się tajemne przejście. Stojąca niedaleko Roberta nie omisszka ci oświadczyć, iż planuje zamordować swego niewiernego męża. W mieście natkniesz się również na dwa przydatne sklepy. Kowala oraz Destylator. Właściciele obydwu lokali są braćmi, którzy w rozmowie poproszą cię o pomoc w zdecydowaniu ktemu należy się spadek po ojcu. Nie pojmujęm się na razie tego zadania, zwiędając tylko na razie całe miasto. Gdy odkryjesz już całą mapę skieruj swe kroki do karcozmy "Brama Zabójców" (The Traitor's Gate Tavern). Zwróć uwagę na niejaka Marqueza, który na razie nie będzie



chciał z tobą rozmawiać. Na dobry początek porozmawiaj z właścicielem baru Tained Bars. Odpowie ci on na wiele twoich pytań oraz poprosi o uwolnienie córki z zamian za pierwszy kawałek klucza, który pozwoli ci otworzyć drzwi prowadzące do Devy. Pozostałe części klucza znajdują się w posiadaniu czterech klientow baru, którzy zażądają od ciebie oczywiście rozwiązania ich stosunkowo łatwych problemów. Pierwszym z nich jest oczywiście uwolnienie córki barnana, ale zanim wyruszysz na poszukiwania zagadnij ponownie Marqueza, który tym razem będzie bardziej rozmowny. Opowie ci on historyjkę o skorpumowanych Strażnikach Harmonium, którzy tutaj samowolnie działają na szkodę społeczeństwa. Wyjdź z baru i skieruj się do północno-wschodniej części Kławy. Straznicy o których Marquez wspominał są dość łatwi do odnalezienia, ich siedziba znajduje się w alejce w północno-wschodniej części miasta. Zabij ich w imię dobra oraz aby uwolnić z ich szponów córkę barnana Jasię (Jasly). Wróć do baru i opowiedz o wszystkim Marquezeowi od którego w nagrodę otrzymasz pierwszą część Klucza. Możesz go również poprosić o mały trening na wojownika. Nie będzie się sprzeciwiał. Następną osobą, z którą powinien porozmawiać jest Killa, stojąca w pobliżu wielkiej ozdoby w postaci wiszącego na łańcuchach rekina. Killa poprosi cię (w zamian oczywiście za drugą część Klucza) o dostarczenie spaku Kruksypleśca oraz Kestera, czyli dwóch braci o których wcześniej wspominałam. Porozmawiaj z każdym z nich i odbierz od każdego jego oryginalny spadek. Głównym twoim zadaniem jest samodzielnie zdecydowanie ktemu więcej się należy i przekazać swe decyzji Kirze. Ja odważyłam i bez obaw wybrałam się z powrotem do Kruksypleści i powiedziałam, iż spadek należy równo i sprawiedliwie podzielić. Wróć do baru, przekaż swe złeodawczyń dokumenty i poznaj się z kolejną częścią Klucza. Następnym Klientem baru, który okaże się pomocny w twojej misji jest niejaki Nabat. Poprosi cię o zapewnienie ochrony Dozorcę Kysy. Pamiętaj, że to właśnie ten osobnik z którym po wejściu do miasta miałoś sobie gaworzyć. Wybierz się do niego, aby wypytac o szczegóły zagrożenia i dowiedzieć się kto w ogóle dybie na jego życie. Nikt inny oczywiście





wieście jak tylko lokalne łobuziaki dowodzone przez niejakiego Werenta postanowiły pomóc biednego dozorcę. Odszukał nasza szefa mafii, który po zapoznaniu się z powodem mych odwiedzin od razu skoczył mi do gardła. Oczywiście w tym czasie banda Werenta posłała mecz dozorcę, dlatego po uśmierceniu ich przywódcy pobiegłam z powrotem do Kysa aby tam obronić go przez rzeźnię. Powrót do Nabata zaowocował odyskaniem trzeciej części klucza. Kolejnym celem wśród klientów baru jest Dallan, który aktualnie rozmawia z jakąś swoją przyjaciółką. Po wyjściu skieruj swe kroki ku bramom do Tartaru (Gate to Carcer), aby tam przez chwilę porozmawiać z An'izusem. Następnie przejdź się w pobliże budynku Administracji (Administration Building), aby tam uciąć sobie pogawędkę z Siabną. Sprawa okazała się dosyć jasna. Obydaj urzędnicę jak zresztą wszyscy tu w mieście od dawna już biorą łapówki za pewne przysługi z tą różnicą jednak, że zostali ich występy oficjalnie odkryte przez Dallana. Siabna zapropnuje ci podwójną stawkę niż An'izuse w zamian za to, że jedynie jego postawisz przed wyrokiem sprawiedliwości a ty zostawisz w spokoju. Wróć do An'izusa, który podwoił jej propozycję, lecz tym razem Siabna w odpowiedzi wyroknęła sumę proponowaną przez An'izusa. W końcu należało dokonać wyboru. W tym celu odszukaj Kapłana Strażników, którego znajdziesz przy bramie łączącej obie części miasta i opowiedz mu, iż obydwoje An'izus oraz Siabna są skorumpowanymi urzędnikami i uroczą tę parę należy zaprowadzić do więzienia. Dla spokojnego sumienia możesz także korzystając z okazji poskarżyć się na Robertę planującą mordstwo swego męża. Z dobrymi wiadomościami wróć do Dallana i otrzymaj w nagrodę czwartą część klucza. Ostatnia natomiast znajduje się w posiadaniu Dony Kiszal (Donna Quishal), która stoi sobie niedaleko miejsca Kity. Zadaniem twoim będzie uwolnienie ukochanego stworza należącego do Dony. Udaj się w tym celu do Spichlerza (Grain Silo), a następnie wejdź na samą gółę do pomieszczenia w którym na podłodze będzie narysowany pentagram. Stojąc w jego pobliżu uważnie przestudiuj zwój otrzymany od Dony, co spowoduje pojawienie się Agnity-Shanaka, potężnego Głabruza. Osobliwie mimo jego przerażającego wyglądu zgodałam się go uwolnić w zamian otrzymując potężną siekierkę zabójczą. Gdy wrócisz do Dony i opowiesz co się stało dostaniesz ostatnią część klucza. Aby go wykorzystać musisz porozmawiać z Barmanem, który pokaze ci przejście w momencie gdy ty wyrecytujesz całe kompletne hasło.

## Podziemia Kłatwy (Curst Underground)

Z miejsca zostaniesz zaatakowany przez Trelony, które są potężnymi bestiami żyjącymi pod ziemią. Lepiej w tym miejscu radzi sobie z nimi Mag, ale i wojownik czasami coś może wskorać swym toporkiem. Postaraj się przejść na niższe poziomy mapy kierując się w kierunku północnym. Po drodze spotkasz niejakiego Ghrista, który zdradzi ci, iż jego marzeniem jest zjedzenie Triasa na obiad. Musisz go zabić aby przypadkiem jego marzenie się nie spełniło i nie pokrzyżowało ci planów. Idź dalej na północ, aż spotkasz się z Hermitem, który pozwoli ci odpocząć w tym jedynym w miarę bezpiecznym miejscu, abyś wypoczął mógł stawić czoła najniebezpieczniejszym kreaturom żyjącym w tym świecie. Po drodze iktwiduj wszystko co tylko się porusza i nie potrafi mówić, na pewno niewinnej istoty tutaj nie znajdziesz. Trzej Abisahi, których spotkasz po drodze również nie oszczędzaj, jednak jeden z nich może okazać się rozmownym stworkiem. Pogadaj z nim, ale nie miej wyrzutów sumienia jeśli później bezlitośnie go zabijesz, naprawdę nie to zasłużył. Jeśli odczuwasz taką potrzebę możesz wrócić do Hermita, odpocząć i wyruszyć w dalszą wędrówkę do Więzienia Kłatwy (Curst Prison).

## Więzienie Kłatwy (Curst Prison)

Przez większość czasu tutaj będziesz musiał bić się ze Strażnikami Kłatwy, którzy obcych niestety nie akceptują. Niestety najczęściej pojawiają się oni na twojej drodze w dużych grupach, więc może być z nimi czasami duży kłopot. Pamiętaj, iż w krytycznych sytuacjach be-

dziesz mógł wrócić do Hermita i odpocząć u niego aby poprawić swe nadzaprężone siły i nerwy. W północno-wschodnim rogu natrafisz na największą grupę strażników oraz drzwi do których na razie nie będziesz miał dostępu. Daj sobie na razie z nimi spokój i skieruj się na zachód i następnie na południe w dół korytarzem. Natrafisz na drzwi prowadzące do więzienia Devy. Porozmawiaj przez chwilę z Triasem, który poprosi cię o odnalezienie jego miecza bez którego niestety nie może zostać uwolniony z łańcuchów. Musisz odnaleźć drzwi prowadzące do Zewnętrznych Okręgów, w którym jeden ze strażników ukrywać będzie Klucz z Kości Palca. Ten przedmiot pozwoli ci otworzyć przejście do Drugiego Okręgu, w którym oczywiście spotkasz masę innych strażników oraz aresztowaną Robertę. Trzeci Okrąg kryje w sobie oprócz chmury wrogów także Siabną oraz An'izusa (skorumpowanymi urzędnicy), oraz potężną pułapkę, z którą Anna powinna dać sobie radę. W Sanktuarium natrafisz na Kasjusza, który jest celem twojej małej wyprawy i związku z posiadaniem miecza Triasa. Jeśli nie chcesz nie musisz z nim walczyć, a jedynie zgodzić się na pojedynkę sprawdzający siłę, szybkość lub inteligencję. Ja wybrałam siłę, dzięki czemu dalem odpocząć reszcie drużyny i ziałwiałam Kasjusza samotnie bez żadnego problemu. W ten sposób odzyskasz miecz Triasa, którym będziesz mógł otworzyć pozostałe cele więźniów, dzięki czemu meceniczyi zdołają uciec Straznikom. Wróć do Triasa i zgodnie z jego prośbą uczyni go wolnym. W rozmowie zapytaj go o swoją moralność, o której najwięcej jednak wie Fhjuil Rozdwojony Język. Przypomnij sobie drzwi na północnym zachodzie, które poprzednio były zamknięte. Pokonanie Kasjusza spowodowało otwarcie ich oraz uaktywnienie portalu, który jest wyjściem z więzienia. Powstrzymaj się jeszcze przed wykorzystaniem wyjścia. Przedtem spróbuj porozmawiać ze stojącymi za otwartymi drzwiami Vhalorem, który jest wspomnianą wcześniej maszyną do zabijania. Wypowiedz jego imię, a następnie rozkaż mu się obudzić. Vhalor, który był byłem łaskobójcą, który zginął podczas wypełniania swoich ważnych zadań, lecz tak do końca nie zdaje sobie jeszcze z tego sprawy. Zyskasz potężnego wojownika przekonując go aby wstąpił do twojej drużyny co będzie miało ogromny wpływ na przebieg końcowej części gry. Porozmawiaj z nim, poprosz o ocenę swoich współtowarzyszy oraz dowiedz się w jaki sposób dał się on w tym miejscu uwięzić. Pod żadnym pozorem nie pytaj go o to w jaki sposób doko-

cia magli natomiast drugie na szczęście nie uodporniły się jeszcze na broni. Wejście do ukrytego sprytnie domostwa Fhjuila znajdziesz niedaleko kości czaszki szkieletu. Złóżysz teraz wizytę stworowi który został ci polecony przez Triasa. Niestety gospodarz nie będzie zadowolony z odwiedzin, ale po dwóch uprzejmych nadciśkach zgodzi się z tobą porozmawiać i nawet pozwoli ci odpocząć w swym oryginalnym domku. Zapytaj go o wszystko co tylko możliwe, a przede wszystkim o to i jaki sposób można się dostać do Fortecy Zalu, a także gdzie znajduje się Filar Czaszek. Przy okazji przekonasz go aby otworzył ci portal do miasta Baator, w którym właśnie znajduje się wspomniany Filar. Na odchodnym nie zapomnij spytać go jak można się z Baator z powrotem tutaj przedostać. Uaktywniony portal znajduje się przy lewej kości ramiennej szkieletu, więc skorzystaj z niego jak najszybciej w momencie gdy będziesz już gotowy do kolejnych bijatyk za stworami.

## Baator

Przygotuj się, iż cała mapa zapełniona jest złymi stworami, które są tu tylko po to aby pokrzyżować twoje ambitne plany. Goźcie na zachodzie mapy spotkasz pozornie biedną kobietę, która wezwie cię na pomoc. Gdy ją obronisz kobieta przemieni się w szarżującego na ciebie Abisaha, więc niech to będzie nauka, aby tutaj nikomu nie ufaj. Celem twoim tutaj jest odnalezienie Filaru Czaszek, który znajduje się na samym dole mapy, na jej południowo-wschodnim kawałku. Wyjście z tego miejsca znajduje się między skałami na wschodzie, ale najpierw musisz koniecznie porozmawiać z poszukiwaną konstrukcją. Twój rozmówca gdy już do niego dotrzesz na pewno będzieci serdecznie nie odpowie ci na dręczące cię pytania. Właściwie to chcesz tylko zadać jedno jedynę pytanie związane z Fortecą Zalu, nic po za tym cię więcej nie interesuje. Za swoją odpowiedź Filar zada ci pytanie. Najpierw zaproponuje ci oddanie do nich Morte, jeśli się nie zgodziś poproszą cię o podanie miejsca przebywania Fhjuila a, a jeśli i na to się nie zgodziś poproszą o kostkę Mordona, następnie o Nie-Sławę i na koniec zażądają Anny. Ostrzegam, iż jeśli poświęcisz Morte, będziesz później mógł go wykraść, ale niestety wiele ucierni na tym jego psychikę. Jeśli boisz się ryzykować życia swych towarzyszy możesz przed wejściem na teren Filaru zostawić ich wszystkich na zewnątrz (zreformować drużynę) i samodzielnie rozmawiać z konstrukcją. Wtedy ona zażąda kolejno: miejsca Fhjuila, Kostki Mordona a następnie kropki twej krwi. Najlepszym rozwiązaniem jest oddanie im Kostki, co radzę i tobie również zrobić, gdyż jest to najmniejsze z możliwych tutaj poświęceń. Wypytaj o Fortecę i wróć do Krainy Zewnętrznej, aby tam ponownie odwiedzić Fhjuila, który zdradzi ci sposób na powrót do Kłatwy. Kolejny portal znajduje się w pobliżu kości udowej szkieletu, a zabierze cię on właśnie prosto do rzeczonego miasteczka. Zważaj jednak, iż w przypadku gdy zdradziłeś Fhjuilowi położenie Fhjuila ten od razu odwróci się przeciw tobie i zaatakuje wraz ze swymi mordoczymi oddziałami. Przed przejściem przez portal odpocznij nieco gdyż z pewnością będziesz tego potrzebował.

## Tartar (Carceri)

Niewiele do zwiedzania będziesz miał w tym mrocznym, wymarłym mieście. Jedynym jego mieszkańcem będzie stwor którego wcześniej nosiłeś w kieszeni w postaci paczuszki przez nikogo nie chcianej. Zaatakuj go nie



nal swego żywota, gdyż łatwo w ten sposób go rozdrażnić. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem nie będziesz miał problemów z przekonaniem go do pójścia z tobą i z pewnością później będziesz zadowolony z jego siły i potęgi. Bogatszy o nowego towarzysza możesz już wskoczyć w pobliski portal.

## Krainy Zewnętrzne (The Outlands)

Nie będziesz miał tutaj zbyt wiele okazji do rozmowy, zamiast tego ze wszystkich stron i niemalże bez przerwy będziesz atakowany przez potężne kreatury Gronki oraz Griligi. Pierwsze z nich wymagają uży-







wydając się w zbędne rozmowy, najlepiej będzie jeśli do tego zadania wyślesz Anne, która przy pomocy czarów i innych swoich sztuczek zalatwi bestię na cacy. Po zlikwidowaniu bestii czar Agnis of Torment stanie się twoją własnością. Porozmawiaj się po walce dookoła i zauważ, iż brama prowadząca do Kłajwy jest teraz aktywna. W momencie gdy będziesz próbował wydostać się przez brame miasteczka, głowy umieszczone na niej przemówią do ciebie i złączą opowiadac co się stało z Taranem. Zważ również iż możesz w tym miejscu w miarę bezpiecznie odpocząć co będzie całkiem niezłym pomysłem ze względu na przyszłe zdarzenia. Gdy w końcu powrócisz do Kłajwy czeka cię przykra niespodzianka. Całe miasto pogrążone zostało w chaosie i krwi. Potwory biegają po całym mieście, szaleni magowie na prawo i lewo rzucają śmiertelne zaklęcia, mieszkańcy uciekają przed wszystkim co się rusza, lub też atakują bez wyraźnego powodu. Postaraj się jakoś zorientować w sytuacji i na dobry początek uratuj kilku mieszkańców toczących bój z okrutnymi stworami. Na północnym wschodzie spotkasz znajomego Kyse Dozorę, który opowie ci co się też tutaj stało. Przy okazji dostaniesz od niego całkiem interesujący czar oraz informację, iż możesz bezpiecznie sobie odpocząć w barakach oraz w Gorzelni (Distillery). Na odchodnym dowiesz się, iż sprawcą zamieszania jest Trias, zabijający się w miasteczku i im więcej teraz dobra dokonasz tym słabszy ten upadły anioł się stanie w momencie waszego ostatecznego starcia.

Pierwszym z dobrych uczynków jaki możesz zaliczyć na swoje konto jest uwolnienie Tovusa Gillafla oraz Berroga, którzy zostali uwieszeni pod drewnianym wozem. Podnieś pojazd tak aby żadnego z nich nie zmiażdżył i w zamian za uratowanie życia otrzymasz kolejny przydatny przedmiot. Kolejną duszyczką do uratowania będzie biedna Jasiyla, która po raz kolejny stała się ofiarą porwania. Zabij opryszków i przejdź się w pobliże Magazynu, aby tam pomóc w walce. Wejdź do środka i porozmawiaj z dobrym znajomym Ebbem Skrzyplącym, który ze względu na stare dobre czasy podaruje ci kolejny czar. Nie wiele niestety pomożesz strażnikom w walce ze stworami, które nieustannie napływają w nowych grupach i wydaje się że ich liczba nie ma końca. Odwiedź przy okazji Kestera w swej gorzelni i pomóż mu poradzić sobie z paroma rzeźmieszkami którzy wykorzystując chaos w mieście i bezprawie postanowili go obrabować. Kester pozwoli ci w każdej chwili odpocząć w swym lokalu i nabrać sił przed ostateczną walką z Triasem. Na zewnątrz Budynku Administracji użyjś pewniego urzędnika, który znalazł się w niezłych tarapatkach. Poradź sobie z jego kłopotem i porozmawiaj z Hermitem, który pojawi się w pobliżu i oświadczy, iż Trias ze względu na twoje czynienie dobrych uczynków nieco podupada na zdrowiu. Tak więc nadeszła pora zemsty. Wejdź do budynku Administracji i po prostu wypracuj sobie drogę na trzecie piętro. Nikogo żywcem tutaj nie spotkasz, a jedynie przyjdzie ci machać swym mieczem i siekierką dookoła. Walka z Triasem będzie trudna i zmüdna, ale ufam, iż przy zastosowaniu odpowiedniej taktyki uda ci się go pokonać. Wykorzystaj w walce każdego swego towarzysza walki mądze wykorzystując najlepsze ich zdolności, broń i umiejętności. Konajacy anioł powie ci coś niecoś o Fortecy, a także zastanowi się poważnie nad wstąpieniem na drogę przebaczenia. Vhalior będzie miał niedługo odmienne zdanie na ten temat i zdecydowanie się dokonasz sądu nad Triasem swym potężnym mieczem. Po walce pojawi się portal, który zabierze cię z powrotem do starego dobrego Ula.

## Końcówka

### Powrót do Ula.

Przed tobą już ostatni rozdział twojej podróży. Raznym krokiem po raz kolejny stań u progu Kostnicy, powiedz Strażnikowi o chęci zobaczenia się z Deionarą i wejdź do środka. Celem wędrowki jest południowo zachodnia sala przygotowań nadajacich się na drugim piętrze. Trias jak się okazało nie żartował gdy mówił, iż ostatnim razem byłes naprawdę bliski dostania się do Fortecy. Skieruj się na miejsce, które na mapie będzie jej środkiem aby pojawiły się pierwsze pytania. Najpierw opisz żal na kałku swojej skóry i przygotuj się na niezłą jazdę bez trzymanki. Ja osobiście wybrałam żal za moich towarzyszy podróży i fakt, iż musieli tyle cierpieć aby razem

ze mną aż do tego miejsca dotrzeć. Zanim jednak ostatecznie znajdziesz się w Fortecy Żalów Morte na moment cię zatrzyma i zdradzi ci przyprowadząco o zawał serca rewelację. Potraktuj czaszkę dosyć łagodnie, ale przede wszystkim uważnie go wysłuchaj, w ten sposób do rozmowy włączy się także Dak'kon, który postanowił po raz drugi w grze uchylić rąbką swej i twojej tajemnicy. Po tych wspaniałosiach upewnij się że masz na sobie Negatywny Symbol, Słubny Piersień Deionary oraz Bragową Kulę Faroda.

## Forteca Żalów (Fortress of Regrets)

Od razu przy wejściu zostaniesz rozdzielony od reszty swojej drużyny i przyjdzie ci radzić sobie wśród cieni całkowicie samodzielnie. Główne wejście znajduje się na zachodzie, lecz ty pobejgnij na wschód na spotkanie z Deionarą, która będzie czekała na ciebie w południowo wschodnim rogu. Jeśli podczas rozmowy pokażesz jej pierścionek słubny jego moc zwiększy się trzykrotnie. Tak uzbrojony pobejgnij od razu do głównego wejścia i mężnie z szeroko otwartymi oczami wejdź do środka. Gdy tylko już pojawisz się w nowym miejscu szybko pobejgnij schodami na górę znajdującymi się na południowym wschodzie. Uważnie przyjrzyj się zegarowi w pomieszczeniu i przeczytaj wiadomość, którą sam tutaj umieściłś poprzednim razem gdy składałś wizytę w Fortecy. Skorzystaj z rady tam



napisać, aby ignorować drzwi, a jedynie używać portali porozmieszczanych po pomieszczeniach. Pierwszy z nich znajduje się na północnym wschodzie od zegara, obustrój panel i pociągnij za dźwignię aby zostać przetransportowanym do kolejnego pomieszczenia. Drugi z portali którego poszukujesz znajduje się na dole przy południowo wschodnich schodach. Postaraj się aby zabójcze cienie nie okrzyły cię ani nie przyparły do ścian gdyż wtedy będzie bardzo trudno wydostać się z ich szponów. Pobejgnij na dół południowo wschodnimi schodkami i odszukaj kolejną dźwignię znajdującą się w południowej części pomieszczenia. Następnie przebiegnij się na dół schodami znajdującymi się na południowym wschodzie i skieruj się w górę schodami, które będziesz widział na północy w momencie przemierzania się na wschód. Dźwignia położona będzie na wschód od schodów. Gdy za nią pociągniesz usłyszysz aktywowany portal w pobliżu, którym po raz ostatni zostaniesz teleportowany. Znajdziesz się w Probie Impulsu (Trial of Impulse), gdzie na powitanie wyjdzie ci wkurzony maksymalnie Ignus. Dosyć trudno będzie go zwalczyć i będziesz musiał zebrać wszystkie swe siły aby zapisać Ignusa na zawsze w księdze martwych. Po jego śmierci chwyć za dziwny pływający kryształ i go użyj. Labirynt Odbić (Maze of Reflections)

Odbudź się w Labiryncie Odbić, otoczony przez swoje trzy inne wcielenia: Larry, Carly, Moe. Pragmatyczne Wcielenie (Larry) jest tym o którym nasłuchałeś się najwięcej od swych towarzyszy podróży. To właśnie on uratował Dak'kona (lecz tylko z powodu jego super miecza), wyciągnął Morte z Filaru Czaszek oraz uwieźli Vhaliora, który nauczył Ignusa Sztuki, a także pozwolił umrzeć Deionarze w ogniu. Porozmawiaj z nim i dowiedz się na temat palupaki kryształu oraz dżaczego bragowa

kula jest taka ważna dla ciebie. Gdy tylko skoryczysz z nim rozmawiać zgódź się na wasze połączenie. Przyszła kolej dowiedzieć się coś niecoś od Wcielenia Paranolczego. Niezły był z niego gagatek. To on właśnie porzastał dla ciebie te wszystkie palupaki, zabił Fin'a Lingwistę, został uwieszony w labiryncie Pani Bólu z którego uciekł oraz przyłożył rękę do kilku innych zbrodni. Pod żadnym pozorem nie wkurzaj go i podyskutuj z nim w języku Uyo. Połącz się z nim i podojdź do najbliższego Dobrego Wcielenia. Będziesz się mógł z nim połączyć aby uzyskać mnóstwo punktów doświadczenia oraz punkcik do swej mądrości. Wypytaj się go o swoje pierwsze wcielenie i dowiedz się o nim wielu ciekawych rzeczy. Dowiesz się jak używać Brą-

zową Kulę, oraz jak masz naprawdę na imię. W środku tego całego balaganu odwiedź cię Deionarę, która zabierze cię gdziekolwiek tylko zechcesz. Najpierw poproszą o wybaczenie (lub nie jeśli chcesz do końca pozostać dranem i kłamcą) a następnie wyjdź na spotkanie Wiekuiemu (The Transcendent One).

## Wiekuiasty (The Transcendent One)

Zobaczysz obok Wiekuięgo wszystkich swych martwych już towarzyszy podróży. Pozostaje ci tylko porozmawiać z Wiekuięm i wybrać jedną z trzech możliwych dróg prowadzących do zakończenia tej historii.

### Połączyć się z nim:

1. Zagrozić mu Mieczem Nieśmiertelnego (Blade of the Immortal)
2. Zagrozić mu siłą swej woli (minimalna mądrość 23)
3. Siłą zmusić do połączenia (musisz mieć aktywną Bragową Kulę)

### Zabić siebie:

1. Użyć miecza Nieśmiertelnego
2. Użyć swą wolę

### Zabić Wiekuięgo

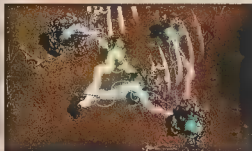
1. Przy użyciu siły swej woli (mądrość 23)
2. Zabić go własnoręcznie
3. Wskazać jednego ze swych towarzyszy podczas rozmowy z nim (Morte, Dak'kona lub Vhaliora).

Decyzja należy oczywiście do ciebie, jednak najlepszym zakończeniem jest połączenie się z Wiekuięm, gdyż wtedy masz możliwość wskrzeszenia swych wszystkich towarzyszy i porozmawiania z nimi za nim stawisz się przed swym ostatecznym sądem. Jeśli zabijesz Wiekuięgo zobaczysz inne zakończenie i niestety tutti wszyscy towarzysze pozostaną na zawsze w księdze martwych. Bez względu jaką decyzję powzięłaś pozostałe mi pogratulować doświadczenia do końca tej długiej pełnej niespodzianek przygody. Jeśli wcześniej tego nie próbowałaś zachęcam do rozpoczęcia gry od początku i samodzielnego przejścia jej wszystkich tajemnic. Nie będziesz żałować tego kroku, choćby ta druga podróż miała potrwać kilka miesięcy. Satysfakcja z pewnością będzie znacznie większa.



producent: Westwood  
platforma: PC

# NOX



**Prezentujemy niniejszym solucję do gry NOX. Tekst poniższy zawiera sposób prowadzenia gry - czyli użyteczne strategie - i najważniejsze tłumaczenie, ale niech mnie usprawiedliwi fakt, że jest to jedyna postać, mogąca posługiwać się lukiem, i Czarodzieja (Wizard). Otrzymasz też konkretną już solucję dla wszystkich trzech klas - w trybie Single Player. Zamieszczone na końcu tej solucji Kody Cheat sprawią, że będziesz niezwykle ciężony, odzyskasz dzięki nim zdrowie, mana, i będą cię teleportowały po całej mapie.**

Bohater naszej gry nie jest bynajmniej skomplikowanym facetem. Typowy Amerykanin, jakich wielu, żyje spokojnie i nie wadząc nikomu w przyczepie kampingowej na Florydzie. Lubi telewizję (wrestling), piwo i mocne samochody. Zupełnie się nie przejmując czarami, umarlakami i wcale go nie wstrząsają bohaterskie wyczyny - co więcej, nie chce o tym wszystkim niczego wiedzieć.

To jednak wkrótce się zmieni. Kiedy Jack ogląda nocny telewizyjny maraton, nagle Ktoś otwiera przed nim międzywymiarowy portal i zasysa go do świata Nox, gdzie podstępna czarodziejka Hekuba (no, za takie imię można by w rzeczy samej wymordować połowę planety i zarządzić Króliczką) zamierza przewrócić do góry nogami porządek rzeczy na Nox. Nie wiedzieć czemu tylko Jack może ją powstrzymać! Zaczynajmy od opisu postaci i właściwych im sposobów walki.

## Wojownik

Jeśli lubisz twardą walkę wręcz (albo wnoż), wybierz Wojownika. Wojownik nie posiada zdolności rzucania czarów na potwory, i polega głównie na swoich umiejętnościach walki wręcz. Potrafi się też posługiwać bronią rażącą na odległość i pokładać ufność w swej zbroi. Może sięgać po najpotężniejszą oręż - tylko on może zbierać bojowe topory, maczugi, miecze i bitewne młoty, na które natknie się podczas wędrówek. Tylko on też może wdziać najbardziej odporne kolczugi i zbroje pływowe (kute).

**Zdrowie:** Wysmienite

**Magia:** A guzał!

**Sila:** Wielka

**Szykność:** Niebywała

## Używanie umiejętności szczególnych (Special skills)

Braki w magii wyrównano Wojownikowi pięcioma szczególnymi umiejętnościami. Dzięki nim potrafi wyrównać przewagę, jaką mieliby nad nim magowie i czarodzieje.

W grze Single Player będziesz zdobywał po jednej umiejętności na każdym z pierwszych pięciu poziomów rozwoju postaci.

## Atak Berserkera (Berserker Charge)

Wykorzystaj go przeciwko nieprzyjacielowi, który jest niedaleko. Naciśnięcie guzika skrótów spowoduje wścieklą szarżę w kierunku, do którego Wojownik zwrócony jest walecznym pyskiem (natychmiastowa szarża). Możesz też wduścić ikonę szarży i wskazać cel - jest to nieco wolniejsze - bo Woj musi się odwrócić. Atak z reguły nie chybia celu. Ale uważaj - jeśli niedokładnie wskażesz cel, Wojownik rozbije sobie pysk o ścianę (lub co innego) i dozna kontuzji - może sobie też coś stłuc lub (joj!) złamać.

Używaj tej sztuki przeciwko twardszym stworom, na które natkniesz się na początku gry, kiedy nie masz jeszcze odpowiedniej broni ani pancerza. Wielkie skorpiony - na przykład - są dość trudnymi przeciwnikami, ale Atak Berserkera załatwia je dość skutecznie. Potrzeba nieco czasu, by odzyskać siły, więc - jeżeli chybisz - wlej, dopóki ikona nie rozświetli się ponownie.

Atak stanie się skuteczniejszy, gdy - na wyższych poziomach - zyskasz dodatkową krzepę (Strength). Jest też skuteczny przeciwko Magom i Czarodziejom, których spotkasz nieco później - choć ci ostatni są znacznie bardziej zwinni i zręczni od skorpionów, albo innych większych - i głupszych - stworów, na jakie się natkniesz podczas swoich wędrówek.

## Wojenny okrzyk (War Cry)

Wydając War Cry, Wojownik potrafi tak zdenerwować Łucznika i Czarodzieja, że ci tracą - zdolność do rzucania czarów, co jednak nie trwa długo (nasi najwybitniejsi piosenkarze, na przykład Czechosław Takmen, udowodnili, że nawet do najstraszliwszego wycia ofiary mogą się przyzwyczaić, a nawet je polubić). Osobnik porażony wyciem najczęściej rzuca się do ucieczki, podczas której odzyskuje umiejętność przeklinania (ja jej nigdy nie tracę. Cha!). Aby oszłomić wroga wyciem, trzeba ci go też widzieć. Wrzask bojowy wstrząsa nie tylko wrogiem - niekiedy tobie samemu niełatwo jest się odnaleźć. Dobrze jest użyć War Cry wtedy, gdy zapędzimy wroga w miejsce, skąd nie może uciec. Przed zażerpnięciem tchu w płuca zaczajmy się przy wyjściu.

War Cry potrafi również ogłuszać na chwilę zwykłe stworzenia, które potem możesz wykończyć Atakiem Berserkera - o ile nie trzeba ci atakować gdzie indziej.

## Harpun (Harpoon)

Zawsze gotowy do użytku jest bardzo użyteczny, jeśli nim trafisz, możesz przyciągnąć wroga bliżej i stłuc go ręcznie. Harpun działa skutecznie na pomniejszych Czarodziejów lub Łuczników, osobliwie gdy uślisz wiać po usłyszeniu twego Okrzyku. Możesz też trafiać harpunem wroga zasypać strzałami, jeśli masz dobrą broń rażącą (najlepszy byłby Łuk Automatyczny "Samociąg" z wymuszonym chłodzeniem wodą (wodotrysk) i boczną ładowarką, wyrobu znanej firmy Thorin i Synowie spod Góry). Możesz też używać Harpunu, by wciągać nieprzyjaciół w nieprzyjazne im środowiska, takie jak jamy z lawą, najęzione oszczepami pulapki, albo Promienie Śmierci. Możesz sobie w ten sposób oszczędzić kupę roboty i amunicji.

## Lekki Krok (Tread Lightly)

Umiejętność osobiście przydatna podczas późnych powrotów do domu. Dobrze jest użyć jej, gdy trzeba unikać pulapek, albo przelazć przez zmurszałe mosty (pulapkę pierwiej trzeba zauważyć i umiejscowić, podszedź bliżej). Przed użyciem zdolności Spot Lightly konieczne Opróżnij Pęcherz (relieve). Przeglądając się fakturze ścian możesz odkryć miejsca splekane przeżarte korozją - wiadomo, że trzeba iść tu lekko i cicho, jak klerk co się wymyka nocą na... nieważne. Aktywuj Tread Lightly i przechodź (oczywiście przełożywszy pierwej duszę na ramię).





### Wilczy Wzrok (Eye of the Wolf)

Umiejętność ta pozwala wojownikowi dostrzec ukryte obiekty, lub skrytych za zasłoną czaru niewidzialności graczy (albo niewidzialnych NPC). Lubują się w tym osobiście czarodzieje.

Uwaga! Jeśli będziesz korzystał z Kodów Cheat (które ci podamy), możesz mieć poważne kłopoty z uzyskaniem tych Umiejętności (No pain, no gain).

### Walka wręcz (Melee Fighting)

Niekiedy trzeba zwręczyć się z wrogiem twarzą w twarz, nawet z takim, co używa magii. Ciężko w to uwierzyć, ale i w walce trzeba się kierować rozumem - i uwzględnić fakt, że inaczej się walczy toporem, mieczem, czy bojowym młotem. Pierwsza zasada głosi, że najgłupszą rzeczą jaką możesz zrobić to pozostać na miejscu dokoła machając orężem. Ogromnie ważne jest dbanie o własną skórę i całość zbroi. Zamiast stać jak Longinus pod dębem, spróbuj metody "Doskok, Przywał, Unik i Wycof" (D.P.U.W.), co jednak wymaga zapoznania się z zasięgiem własnego oręża - podchodzić dostatecznie blisko, by skutecznie przetrząsnąć, ale nie za blisko, bo zaraz potem trzeba ci odskoczyć, by uniknąć przeciwdzierzenia. Niektórzy rycerze gardzili tą metodą i nigdy nie robili uników - nawet w niskich przejściach, przez co - pośmiertnie - zyskiwał przydomek Powąta. Ty honoruj się zasadą "Skuteczność przede wszystkim, bo kiedy nie na wiele zda się nieboszczykowi". Metoda ta nie zawsze się sprawdza - niektórzy z wrogów są zwinni jak Mały Chiryczek spod Wielkiego Muru, ale nigdy nie zaskodzi próbować.

W tej metodzie dobrze się spisują miecze kolizyjne (collision sword), które odrzucają wroga w tył, dając ci czas na cofnięcie i przygotowanie nowego ataku. Powinieneś mieć jednak i inne miecze (spark sword, i ember sword), te bowiem są skuteczne przeciwko określonym typom nieprzyjaciół - zombie na przykład, nie lubią być bite mieczem Ognistym (fire sword) lub żagwiowym (ember sword), które kładą je do snu na wieczność.

### Shuriken i jego znaczenie

Wymyślona przez japońskich wojowników nocy broń jest znakomita, kiedy trzeba zmieknąć jakiegoś twardziela (osobiście z tych, co miotają zaklęcia, lub - nie daj Bóg! - Beholdera). Obłóż się więc shurikenami i ich odmianami (Flame, Flame & Collision, Spark i tak dalej). Doskonale przeciwko Ostrom - choć Czarodzieje reagują dość szybko i mogą robić Unik. Uwaga! Shurikeny doskonale się też nadają, by przy ich pomocy uruchamiać Guzik, do których nie masz dostępu, albo wolisz nie podchodzić za blisko (niekiedy się zdarzy, że potrzebny ci Guzik, który musisz nacisnąć, by kontynuować miłą sercu Rzeź i Iść Zwyczajnie Dalej), jest w Klatce obok Potwora Wielkiego Jak Stodola. Zamiast wchodzić i wdać się w niepotrzebną bijatykę, możesz do uruchomienia guzika użyć Shurikenu - byłoby dobrze wyceLOWa! W każdy nowy rejon wkraczaj wolno, i trzymaj w pogotowiu broń (shuriken). Zanim się wróg opatrzy, będziesz

mógł mu przylać z daleka i zadać kilka wale poważnych ran. Używaj ich często jako broni zapasowej. Nie nadużywaj ich jednak - nie ma sensu walić shurikenem w zwykłego królika.

### Używanie oręża i zbroi. Konserwacja.

Jednym z poważniejszych problemów Wojownika jest troska o właściwy stan oręża - trzeba go niestannie reperować, oliwić, uzupełniać ubytki. Rozwalanie skrzyń, beczek, tłuczenie po łbach potworów i innych rzeźmiłców powoduje, że twoja broń traci użyteczność - aż w ogóle przestanie nadawać się do czegośkolwiek. To samo się tyczy zbroi - też trzeba o nią dbać, bo ci się rozpadnie na grzbiecie i co gorsza, może się to stać podczas zacieklej walki. Zawsze trzymaj zapasowe przedmioty w plecaku (Inventory). Broń lubi się łamać w najmniej odpowiednim momencie - miej coś w zapasie, na wypadek, gdyby to, czym sieczesz, czy tłuczysz, mocno się uszkodziło. Po pierwsze, dlatego, że uszkodzoną bronią niełatwo jest zadawać niszczące ciosy. Po drugie - jak się będziesz czuł, kiedy podczas walki z ogrem broń cię nagle zawiedzie i zostaniesz z gołym tułowiem. Owszem, jest wspaniale, ale w tej sytuacji nie na wiele ci się przyda. Kiepskie pod tym względem są Ogre Axes - broń potężna, ale łatwo poddająca się uszkodzeniom. Musisz mieć ich kilka - choć trzeba przyznać, że ciężko je zdźwigać. Jeśli nie lubisz się przemęczać, możesz je zostawić w miejscu, do którego - w razie potrzeby - zdasz szybko wrócić.

Miej zawsze pod ręką broń, której się uzupełniasz (na przykład berdysz - Halberd - do walki z bliska i jakąś broń ognistą przeciwko żywiołom, albo kilka shurikenów do walenia na odległość).

Z opancerzeniem jest podobnie. Zawsze trzymaj pod ręką zapasową zbroję - osobiście napierśnik (Breastplate), ponieważ te niszczą się najszybciej. Zakładaj zawsze najbardziej odporną z broni, jakie masz, ale stosuj się do okoliczności - na przykład Anti-zap Breastplate lepiej się sprawi tam, gdzie zewsząd wałęsa w ciebie zaklęciami. Płaszcz Uzdrawiający (Cape of Healing) może nie jest tak skuteczny, jak inne rodzaje pancerza, ale jego uzdrawiający efekt z powodzeniem wyróżnia inne niedostatki.

### Wydawaj złoto z umiarem i celowo.

Ponieważ czeka cię wiele walk (od czego, jestem pewien, już ci z radości cierpieć skórą), pamiętaj, by mieć w sakwie sporo żywności. Mięso i jabłka są dość tanie - i na dodatek można je tu i ówdzie po prostu znaleźć - ale nie są osobiście pożywne (znaczy, nie odżywkujesz po ich spożyciu za wiele krzepy. Lepsze są już czerwone napoje leczące (restore-health potions), jeśli więc gdziekolwiek się natkniesz na kram, kupuj, ile możesz (do 9-ciu). Trunek (cider) ma podobny wpływ, ale trochę ci oszalał - jak to jabło, czy piwo. Miej też przy sobie rozmaite odtrutki (Anti-poison potions) i grzyby (mushrooms), na wypadek gdybyś trafił na pajki, Ze-

chłaków (Zombie), lub inne jadowite bestie.

Co się tyczy zbroi i opancerzenia, będziesz pewnie musiał naprawiać te, które masz. Jeśli trafi ci się okazja kupienia lepszego miecza - i będziesz miał forszę, kupuj bez wahania. Nieco później będziesz mógł sobie znaleźć coś poręczniejszego. Dbaj o naprawę reszty rzeczy - wszystko się psuje, chyba że coś jest określone jako niezniszczalne (indestructible).

W miarę rozwoju - a osobiście w kilku ostatnich etapach - gry nie wahaj się przed kupowaniem shurikenów. Z niektórymi potworami i zaklinaczami (Łucznikami i Czarodziejami) dobrze jest mieć sprawę "zmieknijczywszy" ich uprzednio z daleka.

### O Skutecznym Rad Sposobie...

Podczas wędrówek po NOX będziesz się napotykał rozmaite Wraże Stwory. Większość z nich można położyć kilkoma zamachami miecza, lub celnymi rzutami shurikenu; ale niektóre z nich wymagają oddzielnego podejścia. Oto krótka lista niektórych znaczących bestii i potworów, jakie nękają ziemię NOX.

#### Zdechłaki (Zombie)

Skrzyżowanie kosła z urwą, odporne na prawie wszystko i niezwykle głupie. Ciężko takiego zatłuc, zwłaszcza, że potrafi wstać z martwych. Na dobitkę ich pazury, nasączone trupim jadem, są niezwykle niebezpieczną bronią. Jak zatem się z nimi uporać? No, jeśli nie sterczy jak pień przed drzwiami lub innym wyjściem, najlepiej go obejść wielkim łukiem. Jak się nie da inaczej, możesz go załatwić metodą D.P.U.W. Nie trać czasu na ogłędanie zwłok, bo bydlę wstanie. Możesz ewentualnie użyć broni żarowej (ember), lub ognistej (flame) - te załatwią je definitywnie.

#### Trupobawy-nekromanci (Necromancers)

Paskudni. I liczni. I lubią atakować grupami. Kluczem do walki z nimi jest broń porażająca na odległość - wal-



z daleka i unikaj starcia wręcz, jak długo się da. Przed natarciem zbijaj wroga z tropu Wojennym Wrzaskiem (głupieja wtedy i przez chwilę zapomina o czarach), a ich zaklęcia odbijaj odpowiednimi (anti-zap) tarczami (shields).

#### Mechaniczne Golemy

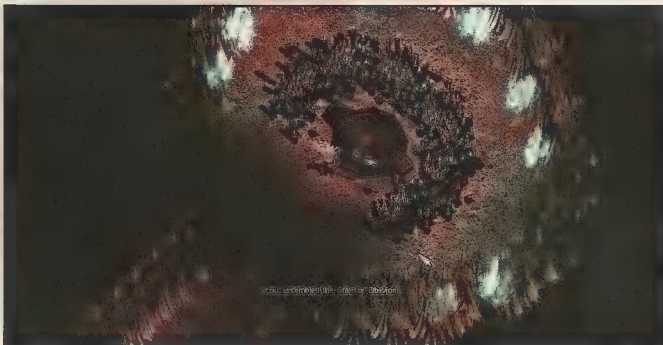
Przed atakami Golema osłaniaj się tarczą - i to dobrą! Blokuj jego ciosy - zadaje je trochę mechanicznie i w zasadzie można wyjść z walki prawie bez szwanku. Innym sposobem jest używanie Shurikenów i rzucanie nimi z daleka (dobre są shurikeny Collision, lub Force - działają z większą siłą).

#### Drapieżne rośliny (Carnivorous Plants)

Żyją na bagnach i są dość łatwą zdobyczą, jeżeli ktoś potrzebuje zdobyć nieco doświadczenia. Nie trać na nie broni miotanej - weź w łapę coś, co niełatwo uszkodzić, stań tak, być mógł walić i trafiać, ale dostatecznie daleko, by roślina nie mogła cię dosięgnąć i tłuc aż do skutku.

#### Ogry

Oporne i bardzo wytrzymałe na ciosy i obrażenia, niebezpieczne tym bardziej, że niekiedy łążą stadami. Po-





slugują się wielkimi toporami. Można je pokonać z daleka (shuriken), albo w bezpośrednim starciu dzięki taktyce D.P.U.W. Pamiętaj o tym, by osłaniać się tarczą! Nie zaczepiaj zbyt dużych grup - nieznanie okoliczności badań ostrożnie. W dużych grupach są prawie nie do pobicia.

## Czarodzieje (Wizards)

Najbardziej wkurzające istoty na świecie! Cholerne dranie, siedzący w swoich Wieżach. Podczas wędrówek po NOX trafisz do jednej z takich wież. Wewnątrz znajdziesz kilkunastu magów specjalizujących się w rozmaitych typach zaklęć, wszyscy szybcy i gotowi do zasypiania cię gradem czarów. Aby uciec cało i z honorem, używaj Wojennych Okrzyków (niekoniecznie tych, co są związane z podaniem w wątpliwość prowadzenie się wszystkich przedmiotów przeciwnika - szczególnie i linii kądzieli. Co prawda to TEŻ zbija wroga z tropu - i przez chwilę klinie słarszczyki, ale zapomina o kierowaniu zaklęć na cel). Oszołomionych bojowym (Laaaaaauuuu!!!!!!) nykiem kończ Atakiem Berserkera - najlepiej zaparzyć pierwszej wroga w kątku. Można czasem pogonić uciekającego Czarodziejem i spróbować przyłożyć mu w grzbiet. Nie jest to najbezpieczniejsze, zwłaszcza, kiedy w pobliżu są inni Czarodzieje, którzy mogą dobrać się do ciebie zza węgła.

## Solucja dla postaci Wojownika

Wybór Wojownika zaowocuje wieloma walkami z niebezpiecznymi stworami - trzeba ci też będzie nauczyć się wielu rzeczy. Zaczynasz w Dün Mir i zanim przejdiesz do dalszych przygód musisz przeżyć walkę z Rycerską Próbną - Gauntlet Test. Wojownik potrzebuje wielu ćwiczeń i cierpliwości.

## Rozdział 1 - Forteca Dün Mir

**Zadanie: Dowiedz się, gdzie odbywa się Próba (Gauntlet).**

Jack zaczyna jako Wojownik obok Kapitana, poznanego wcześniej z Filmu Wprowadzającego. Pogadaj z Kapitanem, by otrzymać odeń informacje dotyczące zadania. Podejdź do znaku na lewo od Kapitana i przyjrzyj mu się, a dowiesz się, co robić ze skrzyniami i barykami, znajdującymi podczas trwania całej przygody. Rozwał bezczułkę mieczem i weź pergamin (Bat Scroll), z którego dowiesz się, jak sobie radzić z paskudami nietoperzami. Obok pergaminu znajdziesz też jabłko (zjedz je, by sobie poprawić kondycję). Jeśli chcesz, możesz ruszyć na południe - niewiele ci to da, bo doszedłszy do bram miasta ł dowiesz się od Strażnika, że miasto zamknięto i tyle. Wróć do Kapitana i skieruj się na północno-wschód. Przeczytaj znak po prawej stronie ścieżki, by się dowiedzieć, jak znajdować sekretne rejony i ukryte schowki (trzeba szukać splekanych murów). Przejdź za znak i zauważ splekaną skałę. Rozwał ją mieczem i wejdź do jaskini, gdzie znajdziesz trochę złota.

Idąc dalej ku północnemu wschodowi natkniesz się na pierwszego stwora - nietoperza. Zabij go i zbadać kolejny sekretny rejon - tuż przed rzeką lawy. Rozwał skałę i idź do skrzyni, która zawiera buty ze smoczą skórą (leather boots of dragon's scale) (zapewniają - dość kłopską - ochronę przed ogniem). Tuż przed przekroczeniem rzeki lawy pogadaj z Kramarzem - jeśli chcesz. Możesz sprzedać swoją koszulę i spodnie i wymienić je na tańsze, ale bardziej wytrzymałe. Nie kupuj jabłek - znajdziesz ich sporo w Dün Mir Potem rozwał skałę za kramcem - znajdziesz kolejną pleczarkę. Jest tam skrzynia ze złotem i natrętny pajak.

Przejdź przez most i pogadaj ze strażnikami przed miastem. Dowiesz się czegoś o Problemie i kilku rzeczy o mieście. Nic ciekawego. Potem przejdź pod tukiem i wejdź do miasta. Znalazłszy się wewnątrz popatrz sobie, jak dwaj zbrojni tłuś szpiega Czarodziejów. Kiedy strażni-

cy sobie pójda, weź kłopski posoch (flimsy staff - możesz go sprzedać lub zatrzymać). Sklep jest po prawej - możesz tu wejść i nabyć dodatkowe wyposażenie. Miasteczko (Dün Mir) nie jest za wielkie. Fontanna jest dość dobrym punktem orientacyjnym - jest pośrodku miasta. Na południowym-wschodzie jest kilka komnat, w których znajdziesz kilka skrzyń, bezczulek i pudeł. Poszukaj w nich zła, jabłek, mięsa i trunków. Na północnym wschodzie jest tawerna, gdzie w spiżarni znajdziesz trochę złota. Na północ od fontanny (nieco na północnym-wschodzie od fortecy - znajdziesz sekretne miejsce ze złotem. Na zachód od fortecy jest studnia (z cudowną wodą, która przywraca zdrowie, jeśli na niej kliknąć). Pomyszkowawszy trochę po mieście, pogadaj z kwatremistrzem (quatermaster) przed fortecą Dün Mir. Powie, że aby wejść do fortecy i podjąć wyzwanie, trzeba mieć sponsora.

Gdy tylko skończysz konwersację, podejdź do ciebie Gearhart (ten od maszynierii) i powie, że podpisz ci kartę sponsorującą, jeśli zabijesz Łobuza (Urchin), który niepokoi kobiety w sadzie. Gdy wyrazisz zgodę, dostaniesz od niego rubinowy klucz do sadu.

Udaj się na zachód od fortecy i wejdź do sadu. Zbadać sad i wymorduj Nietoperze, które dręczą kobiety. Pozbieraj leżące na ziemi jabłka. W północno-wschodnim krańcu ogrodu jest komórka, gdzie znajdziesz pergamin dotyczący Łobuza (Urchin Beast Scroll), trochę złota i parę skórzanych naramienników. Kiedy będziesz gotów, wejdź do jaskiń (wejdzie na północnym-wschodzie od komórki) i przygotuj się na bitkę z Irutajem Łobuzem.

Najpierw stłucz nietoperze, potem idź dalej i otwórz skrzynię ze złotem. Idąc dalej ku wschodowi znajdziesz Łobuza. Trzeba ci go zaprzeć w jakimś kątku, bo dość żwawo ucieka. Pokonawszy Łobuza wyjdź z jaskini i sadu, a potem odśledź Gearharta (komnata z Przekładniami na wschód od Fortecy). Pogadaj z nim, weź podpisana petycję i udaj się do Kwatremistrza. Koniec rozdziału.

## Rozdział 2

**Zadanie: Przeżyj Test (Gauntlet)**

Ruszasz ku północnemu wschodowi i pogadaj z Horrendousem, który potwierdzi przyjęcie cię w szeregi kandydatów do testu. Miń Horrendousa i przejdź ku północno wschodnim drzwiom. Znalazłszy się w pierwszej sali z metalowymi drzwiami po obu stronach, pchnij południowe, by znaleźć ukryte pomieszczenie ze skórzanymi butami. Idąc dalej dotrzesz do wejścia na Korytarz Próby, gdzie Bennet puszcza w krag twego poprzednika. Kłopsko się chlupło powiodło...

Próba jest prosta jak stylisko łopaty - masz isć przed siebie, pozabijać co się da, i wynieść z podziemi komplek (własnych) zębów i całą skórę. Na całe szczęście droga - choć kręta - nie stawia cię wobec dyalematów (lewo, czy prawo). Wał przed siebie, a dojdiesz do końca.

Wejdziesz idź korytarzem, który skręca ku południowemu wschodowi. Ostrza miń szybkim biegiem. W następnym komnacie jest pośrodku dźwignia, po jej przesunięciu otwiera się sekretna komnata, z której wylazi pajak. Zabij pajęczak i weź złoto ze skrzyni. Wyjdź przez północno zachodnie drzwi. W następnym rejonie jest zestaw płyt, strzelających ogniem. Przyjrzyj się jak wybuchają, i przebiegnij tak, by nie przysmalić sobie pódupków. Nie jest to specjalnie trudne.

Idź dalej ku północnemu wschodowi. Dotrzesz do komnaty z dźwignią. Gdy ją pociągniesz, wyskoczy dwa Łobuzy. Najlepiej zgody każdego do jego nory i załtucz. Zbadać komnatę, by zabrać nieco złota i żarła. Wyjdź na północno-wschód.

Dotrzesz do korytarza, gdzie się ściany leją Ogniste Kule, a z boku (jednego) czają się Pajaki. Trzeba ci się przedostać na drugą stronę. Eventuallyy, you'll reach room

with a fireball shooting from the northern part of the hall. Unikaj płomieni możesz kryć się po alkowach. Pajaki możesz zabić - choć nie musisz tego robić, jeśli nie lubisz niepotrzebnego rozlewu krwi. Na końcu korytarza znajdziesz Odrutkę (Cure Poison). W bezczulkach znajdziesz trochę żarcia.

Idź dalej przez drzwi ku południowemu wschodowi (Admirał Nelson miał podobno wytatuowane na grzbiecie polowanie na lisa, który krył się w dziurze na południowym krańcu admirałskiego toru). Otworzy drzwi trafisz do kolejnego pomieszczenia z beczkami, w których znajdziesz żywność. Pierwej porozawaj beczki, potem przełóż środkową dźwignię. Wyskoczą ze swolch skrytek trzy Łobuzy, które musisz załatwić. Oczywiścieś się izbę ze wszystkiego, co warto zabrać idź dalej ku południowemu wschodowi. Idź dalej ku północy wokół rzeki lawy i w końcu trafisz przez metalowe drzwi ku południowemu wschodzie, do pomieszczenia ze skrzyniami i dźwignią. Rozwał skrzynie - powinienś w nich znaleźć złoto, żarło, fiolkę leku (vial Cure Potion). Pociągnij dźwignię, by wypuścić trolla z klatki. Stosuj technikę D.P.U.W. Po śmierci trolla wydzielają chmurę okrutnie cuchnącego gazu, więc lepiej się celnij.

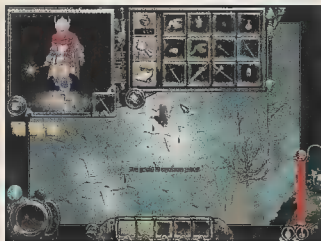
Idź dalej ku południowemu wschodniemu krańcowi. Przejdź za dużym blokiem, który odrzuci kołczaki na bok i jak taran. Przez korytarz przejdź do drugich drzwi - tak otrzymasz Błogosławieństwo i Zdolność Berserkera. Otwórz skrzynię i weź pergamin. Wyjdź i przyjmij gratulacje Benneta.

Wszystko to było proste jak ciociu podwiczorek. Miejmy nadzieję, że później będzie ciekawiej.

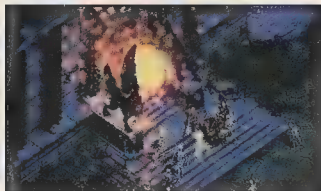
**Zadanie: Uratuj Gearharta z kanałów pod Dün Mir**

Wyjdź przed wieżą i pogadaj z Kwatremistrzem. Powie ci, że coś nawaliło w maszynierii i Gearhart ugrzązł gdzieś w trzewiach fortecy. Musisz go tam odnaleźć. Wiele... w tym momencie wszystko zaczęło mnie bawić. Jestem starym koniem, mającym refleks gody szachisty, ale przez dotychczasowe trudności przeszedłem jak skwaszona dobrze kapusta przez niską babę. Mam nadzieję, że dalej natknę się na coś godnego mej determinacji.

Ruszasz do izby Maszynierii (NE). Przed zjazdem w dół odwiedź lokalnego kramarza, by dokonać Zakupów Uzupełniających. Potem śmieiej zmierzaj do Maszyne-



rii, i stań na płycie elewatora. Zjazd w dół uszkodzi resztę machinerii. Zostajesz sami Wyjdź przez drzwi NE, by wejść do ścieków. Idź przed siebie (obok znaku jest Restore Potion) i natrętny pajak. Idź na NE i skręć w lewo na krzyżówce. Jest tu parę szkieletów i wór ziota, a







także kilka pajków. Wróć do skrzyżowania i idź dalej - wejdź do komnaty przed żabą i kolczastymi drzwiami. Rozwał beczułki (Cure Poison, trochę jabłek i Spider beast Scroll). Rusz dzwignię - kolczaki się poruszają. Wejdź i przebiegnij obok ruchomych bloków. Zabil jeszcze kilka pajków i podążaj dalej do kolejnego podnośnika. Zjedź w dół. Na dnie porożniwał beczki i weź Giant Leech Beast Scroll. Pociągnij za dzwignię, by kolczaki ruszyły na północnemu wschodowi. Idź za blokami, zabij kilka Pijawek i kryj się w alkowach, gdy bloki wracają. W małej alkowie ku północy znajdziesz sekretną izbę. Na jej końcu jest jeszcze jedno sekretne miejsce ze złotem i pajkami - rozwał ścianę, by się tam dostać. Wróć do ścieżków przez bramę na północnym-zachodzie. Zabij dwie Pijawy i idź ku kolejnym drzwiom. Pociągnij za dzwignię, by poruszyć blok. Pobiegnij i załatw kolejną Pijawę. Na końcu korytarza znajdziesz pomieszczenie z beczułkami (Restore Health i Żarło), dwa pajaki i kolejny podnośnik. Zjedź w dół. Idź na północny-zachód i zabij kilka gacków. Otwórz skrzynię, gdzie znajdziesz nieco złota. Pośrodku sali leży kolejny sekretny pokój - rozwał splekając ścianę na południowym-zachodzie od środkowej struktury i weź leżące tam złoto. Kiedy będziesz gotów, wejdź w drzwi na południowym-zachodzie.

Zauważ kolczaste bloki - pociągniecie dzwigni aktywuje bloki - pobiegij szybko, zanim wrócą na swe pozycje. Można tego dokonać inaczej - Pociągnij dzwignię i zaobserwuj, jak bloki się zderzają - szybko wbiegnij za północny blok, kiedy odsunie się od ściany. Jest tam sekretna komnata. Weź Skórzane portki (kiepska ochrona przed trucizną). Wyjdź ku południowi przez odkryte drzwi - wylądujesz za ścieżką bloków. Idź dalej - zauważ drzwi (wschód), do których potrzebny jest srebrny klucz. W sali za bramą czeka Gigantyczny skorpion - najlepiej go załatwić Szarżą Berserkera. Jeden cios i po wszystkich! Miń Skorpion i otwórz skrzynię (znajdziesz Cure Poison). Wyjdź przez drzwi na południowym-wschodzie i znajdź Gearharta po drugiej stronie metalowego ogrodzenia. Staruch da ci srebrny klucz. Wróć do zapamiętanych drzwi i wejdź. Zabij Pajaka. Otwórz skrzynię, by znaleźć kolejny srebrny klucz i Restore Health. Tuż pod skrzynią siedzi kolejny Skorpion. Szarż... i po zawodach. Przejdź dalej, zbierając złoto ze skrzyń w przyległych komnatach. Na końcu korytarza znajdziesz Gearharta. Trzeba jednocześnie wcisnąć oba czerwone guziki na ścianach. Stań przy prawym i zrób, co trzeba. Hycnij na Elevator - tym razem pojedziesz w górę. Koniec Rozdziału.

## Rozdział 3 - Kłopoty w Ix

**Zadanie: Idź do burmistrza Theogrina w Village Ix Pogadaj z Horrendoussem.**

Dostaniesz odeń 300 sztuk złota i niezłą opończę. Przed wyruszeniem do Ix odwiedź lokalnego Kramarza i kup/sprzedaj, by uzupełnić ekwipunek. Ruszaj na południowy-wschód i przejdź przez most do Ix. Pogadaj z Kirkiem i przejdź przez drzwi. Trafisz do rozległej jaskini. Idź przed siebie, po drodze tłukąc Trolle (obok niego jest Poison Cure), a potem skieruj się ścieżką ku północy. W tunelu wiodącym na wschód znajdziesz pajaki, złoto i koszułę. W końcu trafisz do zabarwionej na czerwono jaskini i odgarnij na zachód i północ. Najpierw skieruj się na północ.

Idąc ku północy natkniesz się na trolla i nietoperza. Potem trafisz na skrzyżowanie z odganiami na lewo i prawo. Lewa kończy się ślepyim zaułkiem, gdzie siedzi troll nad kilkoma beczułkami (Restore Health i grzybami (lecząc zatrucia)). Wróć do odnogi w prawo i trafisz na podziemne jezioro, z nietoperzami i Pijawami. W północno-zachodnim krańcu komnaty jest sekretne jaskinia (filmy leather arm bands of wasp's bane). Na północy jest alkowa z niewielką ilością złota.

Zbadawszy to wszystko, wróć do czerwonej jaskini i

idź na zachód - trafisz na komnatę z trzema trollami. Zabij je, ale potem oddal się nieco, aż przestaną śmiedzieć, bo się zatrują. Gdy będzie po wszystkich, wróć i spenetruj beczułki. Zaberz wszystko, co znajdziesz. Idź dalej w prawo - do wyjścia. Jeżeli pobieles wszystkie potwory i odkryles wszystkie sekrety, awansujesz i w nagrodę nauczysz się wydawania wojennego okrzyku (War Cry).

Podejdź do sterzącego u drzwi Brigadina. Wejdź i pogadaj ze strażnikami. Wszyscy są zadowoleni z twojego przybycia - pewnie, kolejny idiota, który odstawi za nich robotę. Idź ku północy. Zaczepi cię niezle uzbrojony opryszek, ubij go do wysokości około metra i weź po nim okrągłą tarczę miedzianą. Możesz wejść do jego jaskółki na zachodzie, gdzie znajdziesz nieco złota i żarła. Ścieżka ku wschodowi wiedzie do jamy Wilka, który jako pierwszy z Wilków zaczął gromadzić w swoich jamach skrzynie ze złotem. Ot, znak czasu. Wróć na ścieżkę główną i dalej ku zachodowi. Trafisz do niewielkiej wioski. Ścieżka na południowy-zachód prowadzi do zamkniętych kopalni Mana. (niewielka jaskinia w skałach kryje trochę złota i trzy B.B.W. (Big Bad Wolves). Ścieżka ku południowi prowadzi do zamku Galava (po drodze też jest tu niewielka jaskinia ze złotem i Pajakami). Ścieżka wiodąca na północny-zachód prowadzi do Ix. Zanim pójdziesz dalej, odwiedź przekupniów i kup, co się da, by uzupełnić zapasy.

Po drodze do Ix znajdziesz na zachodzie niszę z pajakami i złotem. Gdy pójdziesz dalej, z prawej wyskoczy łotr. Gdy go załuczysz, możesz iść tam, skąd wyskoczył. Trafisz na skrzyżowanie ścieżek - jedna wiedzie na północny-wschód, druga na południe.

Idąc na północny-wschód dojdiesz do małej jaskini z nietoperzami i złotem. Idąc dalej, na północ od pieczary, trafisz nad rzekę i do kryjówki Wilków, które mają trochę mięsa, a potem - za rzeką - możesz znaleźć jeszcze trochę złota. Idąc od pieczary na południe trafisz do niewielkiego portu, gdzie mieszka trzech opryszków. Zbierz, co po nich zostało i przeszukaj chatki. Idąc jeszcze dalej na południe trafisz na kilka chatek, w których mieszkają rozbójnicy jedni tłuką z bliska, drudzy z daleka. Przed tym spotkaniem dobrze się przygotuj - i Herkules du... kiedy wrogów kupa. Dokonasz milij sercu rzezi, przeszukaj chatki i pobierzaj co się da, a potem idź do Kramarza i sprzedaj, co uznasz za stosowne, oraz uzupełnij zapasy.

Udaj się wreszcie do Ix. Pogadaj ze strażnikami, powiadom cię, że burmistrz już na ciebie czeka. Wejdź przez podwójne wrota, by znaleźć się wewnątrz wioski. Pojdziesz do ciebie burmistrz Theogrin - i powie, że Łobuziak porwały jego berto i rozrabiają na cmentarzu na wschodzie. Odzyskaj dlań berto i wróć do miasta.

**Zadanie: Odzyskać dla Burmistrza jego berto, które zabrały Łobuzy (Urchins).**

Zanim zaczniesz, zbadaj miasteczko. Jest tu kilka kramów, możesz też zajrzeć do paru mieszkań i na oczach gospodarzy otwierając kufry, zabrać, co zechcesz. Odzwieńcza studnia jest na wschód od domu burmistrza. Kiedy będziesz gotów, ruszaj ku cmentarzowi. Po drodze znajdziesz psiarnię Henricha, który zaproponuje ci kupno wiernych psów. Są dość drogie, ale skuteczne przeciwko Łobuzom (niestety, nie są nieśmiertelne). Decyję o kupnie pozostawiamy tobie. Trzeba ci jednak wiedzieć, że nieprzypadliś będziesz miał mnóstwo i para dodatkowych szczenek może się przydać (jak już kupować, to dwa).

**Uwaga 1-sza.** Wiem, że to nieetyczne, ale tych Łobuzów jest okropnie wielu. Jeśli nie chcesz - jak ja - dostać zawału, użyj Cheatu. A mianowicie wcisnij klawisz F1 i wpisz "recolaws". Potem wpisz "set god" (nieśmiertelność) i "cheat god 10000". Za uzyskaną kasę idź, i kup najlepszą zbroję, buty i nogawice. Teraz możesz zabrać się do roboty. **Uwaga 2-ga.** Jeśli zastosowałeś się do powyższych rad, w zasadzie niepotrzebne ci będą różne różności, umówmy się jednak, że wzgardziłeś pokusą, grasz uczciwie - a ja ci podpowiem, gdzie możesz znaleźć te niepotrzebne różne różności.

Idź na wschód i przejdź przez most. Ku północy leży sekretny rejon - Pchnij głaz, by odłonić dziurę w ziemi i zeskocz w dół. W jaskini znajdziesz trochę złota i pajaki. Na jej końcu jest kamienny podnośnik, który wynieś się do domu. W jednej ze skrzyń wewnątrz domu znajdziesz rubinowy klucz. Weź go i wyszedłszy z domu ruszaj do cmentarza.

Na cmentarzu zajmij się eliminacją Urchinów. Oczywiścieś dwie boczne krypty trafisz do nieco rozleglejszej - na SW. Przedtem przejdź do niewielkiej komórki (NE), gdzie znajdziesz trochę żarła. Rozwał plot za komórką, by znaleźć sekretne miejsce ze złotem. Inne sekretne miejsce leży na zachodzie - znów wylam plot i weź złoto.



to. Wejdź do krypty (SW) i zjedź podnośnikiem (w tym przypadku opuśnij) w dół. Opadnie cię czereada wrogów. Tłucz równo z piaskiem. Wyjście jest na NE, ale będzie ci potrzebny złoty klucz. Skieruj się więc pierw w NW, krętym jaskiniowym korytarzem. Wal draństwo, skreć ku północy, a potem zakreć na północ. Zamiast miecza, sięgnij po palke (staff), bo ma większy zasięg. Nie daj się otoczył zbyt wielkiej liczebności - goń ich wedle ścian - mógł Jurand ze Spychowa Krzyżaków, możesz i ty. Jeśli wolno coś doradzić - od czasu do czasu spróbuj melodyjnie zacytować (War Cry). Urchiny przez chwilę stoją jak ogłupiałe i wtedy łatwo ich stłuc. Wewnątrz kryjówki Urchinów znajdziesz też gigantyczne skorpiony (ciekawość bierz sprząć, kto kogo zjada?). Wypróbuj na nich umiejętność Berserker Attack.

Otwieraj po drodze wszystkie skrzynie i rozwałaj wszystkie beczułki. Idź ku wschodowi, aż trafisz na drzwi, do których będziesz potrzebny szafirowy klucz. Idź dalej na wschód, aż znajdziesz skrzynię z kluczem. Trafisz też na pomieszczenie z dziurą w podłodze - ale jeżeli nie zbadałeś wszystkiego na górze, na razie nie spuszczać się na dół.

Kiedy wskoczysz do dziury, utkniesz w zwalonej skale. Rozwał ją, a gdy zaa kraty wypadnie Urchin czarodziej, ogłusz go Okrzykiem Bojowym ("Achże ty! Zlamasie Lewy!..." i tak dalej). Wyrznięj tu wszystko, co się rusza. W niedalekiej komnacie (NW) są trzy szkatułki - w jed-



nej jest berto Burmistrza. Potem ruszaj ku zachodowi, gdzie w jednej z komnat znajdziesz konającego Kalena, twego poprzednika. Opowie ci o strzegących wejścia umiarłakach - wzywanych przez jakąś kobietę. Zaraz potem brat rycerz oddaje ducha... i wpadają Kościeje. Stłucz Kościeja i wejdź do krypty, skąd wyłazi. Podjedź podnośnikiem, który znajdziesz w glebi. Na górze jest ich jeszcze więcej! Chyba ci nie lubią - przygotuj się na nielichą rzeź. Kiekt skieletołów pobudź już chyba wszystkich w okolicy. Przejdź ku NW i rozwal mieczem kraty, za którymi kilka Kościejów strzeże złotego klucza. Weź klucz i skieruj się na Se - są tam drzwi, które otwiera złoty klucz. Podjedź podnośnikiem. Wróć do wioski i oddaj Burmistrzowi jego berto. Dostaniesz odeń 500 sztuk złota. Uzupełnij zapasy i idź przed bramę, gdzie czeka na ciebie Kapitan.

## Rozdział 4 - Pod Polem Valora

**Zadanie: Przeszukaj Grób Valora i znajdź dowody niecnej działalności Hekuby.**

Pierwej skieruj się do pobliskiego sklepu i nabadź co trzeba - osobiwie przyda ci się Ognisty Miecz, i Tarcza Anti-Zap. Drogie? Hm... jakby tu rzec - podaliśmy ci sposób na nabicie kasy. Uczciwi żyją szlachetnie, ale za to znacznie krócej. Idź dalej NE i wejdź do Krypty. Od razu trzeba ci powiedzieć, że to, co było przedtem, to dziecinne igraszki w porównaniu z tym, co cię teraz czeka. Duchy (które potrafią oszołomić dotknięciem), Kościeje, Niezmarli Wojownicy, twarzystwo liczne, groźne i niemiłe - że nie wspomnę o Pająkach. Złota, kieruj się ku północnemu wschodowi, badaj wszystkie trumny i pokruszone ściany. Jeden budynek wewnątrz kryje w sobie opończę o wielkiej mocy.

Krypta jest rozległa jak przepisy podatkowe. Podczas przeszukiwania znajdziesz mnóstwo złota. Badaj wszystkie trumny i splekane ściany. W jednym z grobowców, mniej więcej pośrodku tej sekcji, znajdziesz wspaniałą opończę ochronną. Wyjdźcie leży dość daleko na wschodzie. Wyjdź przez bramę i zjedź dziurą w dół. Idź na NW i sprawdź alukowy po obu stronach przejścia, rozwal trumny i krusze ściany, ale uważaj na Kościeje. Idąc przez kryptę trafisz na zamknięte wrota (N i W). Znajdź te, które dadzą się otworzyć (NE). Otwórz trumnę i pokonaj Ożywieńca (natkniesz się jeszcze na kilku takich). Otwórz skrzynię i przeszukaj splekany mur - znajdziesz trochę złota.

Znalazłeś się po drugiej stronie bramy, przez którą nie mogłeś niedawno przejść. Idź ku NW. Trafisz do rombowatej komnaty i czterema ścieżkami w czterech kierunkach. Na SW i NW są trumny i splekane ściany (rozmaite różności i złoto). Ważna ścieżka wiedzie na NE - po obu jej stronach są krypty, przeszukaj je uważnie, nigdy za wiele dóbr. Wejdź do rozległej krypty (z błękitnymi kamieniami) i idź ku zachodowi. Znajdziesz tu skielec i pajaki - ale też i świętą skózaną kurtkę Anti-Zap. W tym rejonie jest płyta spustowa - spotkasz ich jeszcze wiele. Nadejście na tę płytę spowoduje, że po chwili walnie w nią ogromna kamienna pięta. Można na nią zwabić przeciwników - szybko przebieć i poczekać na efekt. W sali na zachodzie jest alukwa z kupą Kościejów i jakimś dość twardym zawodnikiem. Naciśnij czerwony guzik, by ich wypuścić i wycofaj się poza Tłuka... W komnacie, którą zajmowali, znajdziesz sporo dóbr. Idź teraz na NW, by wejść w nowy rejon. Znajdziesz tu Hekubę i jej Nekromantę. Hekuba usiłuje podporządkować sobie kilku Zombie, ale nie bardzo jej to wychodzi. W końcu daje za wygraną i wieje. Nekromanta oczywiście rzuca się na ciebie, jak celnik na nie ocloną wóde. Nekromantę najpierw dobrze jest oszołomić wrzaskiem (Aaaaaaaa... psiki!), a potem szybko załatwić jakąś bronią miotaną, bo bydlę robi uniki. Pokonawszy łachudrę, weź porzucony przezeń Skeleton Beast Scroll.

Zadanie właściwie wykonałeś... masz dowody 'knowa' Hekuby, ale jak stąd wynieść pupę w jednym kawaku?

Idź na NW i spuść się do dziury (bez skojarzeń, please!). Wyglądasz na skrzyżowaniu (NW i NE). Zaczynj od tego, że pomyszkuj po okolicy, stłucz wszystko, co się da (przeciwko Zombi'em najlepszy jest Flame Sword). Stłuczony czym innym Zombi leży przez chwilę, a potem wstaje i znów zaczyna być nachalny.

Oba szlaki (NW i NE) zwiódą cię w to samo miejsce - do komnaty z błękitnym płomieniem i kilkoma trumnami. Bezcieszczenie trumien jest tym, co w tej grze podoba mi się najbardziej, więc nie zwlekaj i zabieraj się do dzieła. Stłucz Ożywieńca, potem ruszaj na NE, gdzie znajdziesz jeszcze kilka płyt spustowych. Zbadaj komnaty i zbierz zgromadzone w trumnach i za pokruszonymi ścianami dobra - umiarłakom już się nie przydadzą, a tobie i owszem.

Na SE są drzwi, które otwiera srebrny klucz. Inne drzwi, na południe, nie otworzą się bez złotego klucza. Ciekawostka zoologiczna. Idź na SW, znajdziesz tam sporo dóbr. Potem skieruj się ku furcie od Złotego Klucza i zauważ srebrny, leżący za ogrodzeniem. Podejdź i weź - jak powiedzieli Spartanie, gdy jeden perski król zażądał, by mu oddali broń. Wróć do drzwi, wymagających Srebra i przejdź na drugą stronę. Idź dookoła i na końcu weź Złoty Kluczyk. Wróć tam, gdzie był potrzebny i przejdź.

Teraz skieruj się na południe i południowy-wschód. We wschodniej ścianie znajdziesz sekretny rejon. Idź przez nowo odkrywane sale, aż trafisz do komnaty, gdzie z podłogi buchają płomienie (ktoś tu chyba bardzo nie lubi gości). W podobnej sali już chyba byłeś. Możesz tu zwabić Zombich i odpalić guzik w ścianie, by zrobić zapiekankę. Ruszaj ku wschodowi, aż dotrzesz do wrót wiodących na NW.

Trafisz do komnaty, gdzie wzdłuż ścian walą ogniste kule. Po przeciwnej stronie jest guzik, który wylacza urządzenie. Za drzwiami po wschodniej stronie komnaty jest trochę złota. Zjedź "opusznięciem" na dół. W kolejnej krypte złup trumnę i znów skocz do dziury. Idź dalej - zauważ napis: "Krypta Strzeżona przez Barbarzyńców z firmy Barbarian Inc". Przygotuj się na nielichą rapanelnię. Barbarzyńca jest twarży jak krąkeł sera ze Stuletniej Wojny. Możesz go oszołomić Okrzykiem (Laaaaa! Proletariusze wszystkich krajów, czemu się kur... nie łaciecie!), a potem zaatakować jak Berserker. Dokonawszy uboju, idź do komnaty, z której wyskoczył i weź to, czego pilnował.

Wyjdź drogą, której jeszcze nie badałeś i idź aż do skrzyżowania. Trzymaj się prawej strony i unikaj Zombich - albo zwabiaj ich na płyty. Przejdź krętymi korytarzami ku NE i NW. W końcu dotrzesz do kolejnego skrzyżowania - na lewo znajdziesz drzwi, do otwarcia których potrzebny jest Rubinowy Klucz, który znajdziesz, udając się w prawo. Przejdź ostrożnie po płytach podłogi.

Wejdź w Rubinowe Wrota i przebiegnij po płytach spustowych, pozabijaj Kościeje i dojdź do kolejnego skrzyżowania. Na lewo znajdziesz co

niedużo do uzupełnienia zapasów (i kilku niemiłców). Idź ku SE i trafisz do komnaty z pyszną zbroją po drugiej stronie. Jeśli ruszysz po nią, spadniesz piętro niżej - w takim przypadku użyj podnośnika na NW, by wrócić na górę (uruchom go dźwignią). Aby się dostać do zbroi, albo skacz, albo użyj zdolności Tread Lightly (teraz już powinieneś to umieć). Przejdź dalej i

podążaj korytarzami, aż trafisz na pulapkę z kołczastymi blokami. Przebiegnij tak, by się nie dać zgnieść. Wejdź na schody na końcu. Przeszukaj kryptę, a potem ruszaj na NE ku linii płomieni, strzelających z posadzki. Przeskocz nad płomieniami. W następnej komnacie trafisz na Strażnika Duszy.

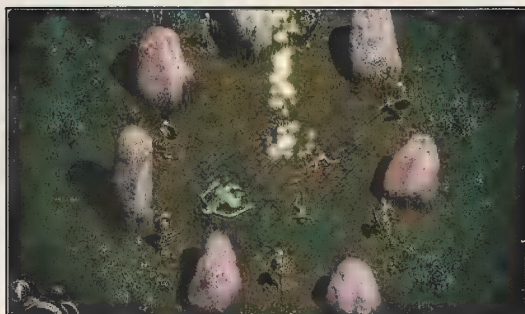
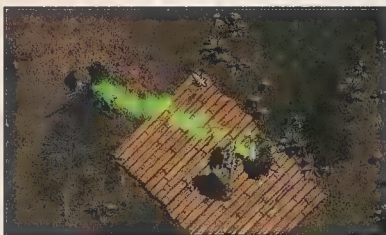
Nie ma co ukrywać - jest okropnie upierdliwy i ciężki do ugryzienia. Przygotuj Wszystkie Anti-zap elementy zbroi i weź w rękę jakiś porządny Shuriken - bo Strażnik bez przerwy się teleportuje. Spróbuj go oszołomić Wojeownym Okrzykiem i użyj Ataku Berserker... Ja... tego... eee... przyznam się bez bicia, że skorzystałem z Cheatu. Pokonawszy drania pobierzaj, co zen zostało i wyjdź ku północnemu wschodowi. Podjedź elewatorem i wyjdź. Ufff! Koniec rozdziału!

## Rozdział 5 - Napaść Ogrów na wioszczynę Brin

**Zadanie: Uratuj Głyndę i kobiety z Brin trzymane niewolni w Grok Torr.**

Przeszukaj kryptę, by znaleźć dodatkowe dobra i ruszaj na północny-wschód, by spotkać się z pierwszymi Ogrami. Są twarde jak korzeń starego chrzanu, i trzeba się dobrze uzbroić, by im nie ulec - chyba że... Padle w walce Ogrzy najczęściej zostawiają po sobie topory, dobra broń, choć krucha. Udaj się do wioski Brin. Przejdź przez most i idź dalej "ścieżką przez puszczy". Dobre, co? Przejdź po kolejnym moście i znów stłucz kilka wilków i parę Ogrów. Znak przy drodze oznajmi ci, że jesteś pod Brin. Przygotuj się jak najlepiej, bo w wiosce jest aż zielono od Ogrów. Wejdź i wyrznij wszystkich, co zielone. Uważaj też na pożary. Przeszukaj też domy i pobliski sad. Do jednego domku na wschodzie jest potrzebny złoty klucz - leży dość blisko. Wewnątrz znajdziesz zacną tarczę. Potem znajdź dom w północno-wschodniej części miasta i pogadaj z Mathildą, która chce, byś dla niej odzyskał czerwony płaszcz po ojcu, zabrany przez Ogrzy. Wyjdź z miasta (południowo-wschodni kraniec) - i zauważ znak wskazujący drogę do doków. Ruszaj ku domkom i stłucz kilka Ogrów. Jeden z nich wciąż jeszcze się pyszni czerwonym płaszczem. Weź płaszcz i wróć do Mathildy.

Teraz trzeba ci odszukać obóz Ogrów - a to sprawa niełatwa. Ruszaj na NE i wschód od miasteczka i idź ścieżką przez knieję. Natkniesz się na kilka Ogrów, oraz beczulki - uważaj, barylki oznakowane krzyżkami bardzo nie







lubią, by ich dotykać. Idź aż do jaskini. Wejdź do jaskini i idź ku wschodowi, eliminując ohydne pająki, nietopere i wilki. Idź dalej ścieżką na południe przez bagna. Przejdź przez most wodociąg ku wschodowi.

Jest tu coś w rodzaju skrzyżowania - na południu jest niewielki obozisk Ogrów - możesz sobie poćwiczyć i przejść przez obozowisko jak jednoosobowa katastrofa ekologiczna. Potem wróć i skieruj się ku północy. Idź powoli i tłucz wszystko bardzo dokładnie, może będzie trzeba ci wtedy wrzucić? I nie będziesz wtedy sam?

W końcu trafisz na stylizowaną bramę ku północy. Przejdź i idź dalej. Morduj wszystko, co zielone, nieważne samiec czy samica. Trafisz na plot. Aha! Idąc na południe zobaczysz nawet pojmane damy - niestety, nie można się do nich dostać. No to wróć ku północy. Pamiętaj, niszczyć wszystko, co ci stanie (na drodze). W końcu trafisz na jaskinię. Wejdź i opuść się do dziury.

W jaskini, jak to w jaskini - nietopere, pająki i wielkie Pilawy. Nielatwo się tu zgubić - nie jest to osobliwie rozbudowana pieczara. Idź ku południowi i wschodowi. W jednej z nisz trafisz na niedźwiedzia. Miał jest Wrogo Usposobiony i trzeba go zaciukać. Trudno się mówi. Potem korytarz wykryka ku północy. Znowu nietopere, pijawki, pająki i niedźwiedzie. Na pewno nie zostanie grofołazem! Trafisz na dzwignię zrób to, co się robi z dzwigniami.

Trafisz na rozwidlenie dróg - szlaki na NW, NE i SE. NW i NE to ślepe zaułki. Co prawda poszedłszy na NW trafisz na kilka skorpionów i nietopere, ale znajdziesz tu też Cloak of Healing i dość dobrą tarczę. Ruszycie się na SE znajdziesz Ogry, nietopere i bardzo przystępny Ogr Beast Scroll - niestety leży na wabiu pośrodku pulapki. Popatrz, jak się poruszają ostrza i przebiegnij do zwoju tak, by wynieść całe Yacca.

W końcu trzeba ci ruszyć, po co tu przyszedłeś, czyli po Ogry Branki (ja bym tam po Ogry już niczego nie brał, ale różne są gusta). Idź na północno-wschód. Brama jest zaparta. Musisz skrócić ku północy, wejść do Wartowni, wytłuc wszystko, co tam się rusza i przesunąć dzwignię. Nie próbuj przekazywać Ogru znaku pokonu - lej i już! Co prawda, jak się tak zaślanowicie... może to ostatnie Ogry na świecie? Nie, precz wahania. Bij Zielonych - to oni wypuścili tygrysa! Oczywiście starannie przeszukaj oczyszczoną z ogryziny Wartownię. To samo trzeba ci zrobić z Południową Wartownią. Brama stanie otworem. Do środka!

Za bramą będzie Ostra Walka. Ściany się zamykają, ■ spod ziemi wyjeżdżają wciąż nowe Ogry. Jak skończą, chybą że użyłś tej brzydkiej rzeczy na ch... (Chęć). Rób jątki, bo pamiętaj, że trzeba ci stąd będzie wyprowadzić damy - a wtedy nie będziesz miał czasu na zabawy - ty masz pancierz, one nie.

Najważniejsza ogryz chatka jest pośrodku, nieopodal wrót, do otwarcia których potrzebny ci szafirowy klucz. Wejdź i pokonaj Ogry, który mała Shurikenami. Aby ci nie było smutno, do walki włączają się Inne Ogry - jak one zachowują się niesportowo, to ty też! Bij i patrz, czy równo puchnie! Przeszukaj chatę i weź Szafirowy klucz po lewej i Ogry Topór z prawej. Wyjdź i przejdź przez leżące przed tobą wrota.

Trafisz do innej części ogryzgo obozu. Przeszukaj różne chatki - powinieneś pamiętać, że trzeba ci będzie

też wracać, więc jeśli zostawisz jakieś niedobitki, możesz mieć kłopoty.

Branki siedzą w klatce na południowo-wschodnim krańcu obozowiska. Wybij strażników, a potem wejdź do niewielkiej chatki naprzeciwko zagrody brank. Pociągnij za dzwignię, by uwolnić branki. Znajdź inną dzwignię w chatce na północno-zachodzie. Ta dzwignia otwiera drogę wyjścia. Ruszaj z brankami ku południowemu zachodowi i - nie ma lekko - cofnij się przez bagna, jaskinie i las do Brank. Dbaj o to, by branki zostały nietknięte (choć cóż wie, co robiły z nimi Ogry). Chroń je przed atakami i badaj teren, sprawdzając, czy nie czai się jeszcze gdzieś jakiś Niemilec. Jest to jeden z bardziej upiornych fragmentów gry!

Kiedy dotrzesz do mostu nieopodal Brin, powitają cię Kapitan i Ingrid, oraz kilku Strażników. Odbierz nagrodę i przygotuj się do kolejnej rozprawy ze Złem.

## Rozdział 6 - Halabarda Horrendousa

### Zadanie: Przebić się do fortecy i obronić ją przed Ożywieniami.

Zaczynasz przed wejściem do tk. Idź na NW i pogadaj z Bauerem, rannym Wojownikiem. W dalszej drodze znajdziesz Kościeje i jednego paskudnego nekromantę. Wejdź do miasta i zanim zrobisz cokolwiek innego, udaj się do sklepu z bronią (od wejścia na prawo) i kup sobie co tam chcesz, byle poręczne (osobista rada - kup kilka Shurikenów, wkrótce ci się przydadzą!). Pogadaj z wojownikami, a przyłączą się do twej kucyk. Kieruj się na NE. Po drugiej stronie miasta pogadaj z Noganem i Malory'm, przyłączą się do ciebie. Trzeba znaleźć Horrendousa!

### Zadanie: Wejść do Fortecy i znajdź Horrendousa.

Przed fortecą droga się rozwidla - możesz pójść albo na NW. Albo na SE - obie w zasadzie prowadzą do tego samego celu. Jeśli pójdziesz NW, trzeba ci będzie przełóżyć dzwignię, jeśli pójdziesz SE, trafisz na ciało w całym przyzwrocie zbroi.

Tak czy owak natkniesz się na wielu wrogów. Zombie, Ożywienców i Kościejów. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia i znajdź schody na NE. Potem wejdź na schody. Na piętrze pójź na SE, gdzie są drzwi, do otwarcia których potrzebny jest Rubinowy Klucz - znajdziesz go w skrzyni na NW. Na NE są drzwi, do otwarcia których potrzebny jest Szafirowy Klucz - ten jest w skrzyni za rubinowymi drzwiami.

Przed opuszczeniem komnaty z Szafirowym Kluczem, spójrz na wschodnią ścianę, by znaleźć sekretny panel, dzięki któremu można wyjść na zewnątrz. (nie musisz tego robić, jak nie chcesz - zamiast wygłupów użyj szafirowego Klucza na odpowiednich drzwiach i wal dalej - masz przed sobą zadanie!). Na końcu korytarza jest sala, w której znajdziesz Horrendousa. Obejrzyj sobie walkę Hekuby z Horrendousem. Nekromanta kradnie Halabardę Horrendousa. Ostatnim tchem Horrendous każe ci odzyskać Halabardę, zanim Nekromanta ucieknie z Dün Mir. Powie, żebyś użył Halabardy, dopełnił jej włączenia do Posochu Zapomnienia - i pokonał Hekubę.

### Zadanie: Dopaść Nekromantę i odebrać mu Halabardę Horrendousa.

Idź ku NW i podążaj za nekromantą. Pokonaj Ożywienców, zamykających ci przejście i idź aż wpadniesz do

ścieków. Tu cię powita Nekromanta, który rzuci czar Ściany. Obejdź ją kierując się na północno-zachód, sprawdzając po drodze rozmaite bonusy, choć nie będzie tego za wiele. Dotarłszy do końca korytarza, w którym schronił się Nekromanta, skocz w dół zrybu podnośnika. Potem skieruj się na NE i rozwal bezczulkę, by zdobyć Srebrny Klucz. Wejdź przez drzwi na NW. Zaraz potem czekać cię poważna bitka z Nekromantą, weź więc w łapę Shuriken - drań się teleportuje, więc po co za nim gonić, jeśli można weń rzucić Shurikenem i ogłuszać Okrzykiem (Jooojj Murwa Kaaaacj!) - tę samą taktykę stosowałeś przeciwko Strażnikowi Dusz. W końcu odzyskujesz Halabardę Horrendousa i kończysz rozdział.

## Rozdział 7 - Serce Nox

### Zadanie: Odzyskać Serce Nox ■ Wieży Iluzji.

Wejdź do Galavy - NE. Zaczepi cię Daniel, zadziorny mieszkaniec. Daj mu w dziób - choć niekoniecznie musisz go zabijać - i tak zresztą po pierwszym uderzeniu rzuci się do ucieczki. Zaczynaj badać miasto - nie trzeba ci będzie długo czekać, aż podejdziesz do ciebie Miejski Strażnik i zapyta, czemu skrzywdziłeś Daniela. Powiedz mu, że dobowroline do ciuły nie pójdziesz, zabił go i weź Złoty Klucz, który wypadnie z jego zbroi.

Możesz teraz polazić, rozeźlając się dookoła - i pomyśleć trochę. Ceny są tu nieco wyższe. Dwa ważne miejsca to wrota na północny miasto, do których trzeba ci mieć Szafirowy klucz - i brama do południowo-wschodniej części miasta, gdzie potrzebny jest Złoty klucz. Przy pomocy Złotego Klucza otwórz wiewanie na SE. Otwórz pierwszą celę z lewej - i uwolnij Morgana Lightfingersa. Przeprowadzi cię przez sekretne przejście i da ci Szafirowy Klucz.

Rozwiązanie Alternatywne - jeśli pójdziesz za Strażnikiem pokornie jak owca, trafisz do celi i siedzący "po sąsiedztwu" złodziejczak powie ci o sekretnym wyjściu z twojej celi. A potem jak wyżej...



Idź na północ i przejdź przez Szafirowe Wrota. Na lewo leży Studnia Uzdrowienia. Idź do schodów prowadzących ku Wieży. Jeśli przeszukasz rejon na prawo od Wieży, znajdziesz Shuriken Ogłuszacz. Przygotowawszy się na najgorsze, wejdź do Wieży. Jest tu kilku Czarnodziejów, jeden potężniejszy od drugiego. Oszałamiaj ich Okrzykiem i zaraz potem wal Rozgwiazdami (Shurikenami). Możesz także próbować Taktiki Wlaskiego Uwodziciela - zapierać ofiarę w kącie i walić w łeb (najlepiej Halabardą).

Dwa główne i znaczące rejonu tego etapu to Drzwi Rubinowe (SE) i Rubinowy Klucz (NW). Klucza strzegą dwaj potężni Czarnodzieje - spróbuj zwabić ich na Pulapki, albo ich rozdzielić, tak by nie mogli cię atakować jednocześnie. Możesz też wbiec, złapać klucz i zwać. Tak czy owak, z Kluczem skieruj się na SE do Rubinowych Drzwi.



Wejść przez Drzwi i przejść na piętro.

Tu jest też wielu potężnych Czarodziejów. Potrzebny ci będzie Srebrny Klucz. Idźmy pomiędzy czterema krysztalami Mana. Srebrne drzwi są na NW. Idź do końca korytarza i wejdź do rozległej sali. Dojdź do laserów zamykających drogę.

Wejść w drugie drzwi przed laserami, by je obejść (te lasery). Ze dwie komnaty dalej, na północne ścianie komnaty z maszyny jest czerwony guzik, który włącza lasery. Przejdź mimo laserów i wejdź na kolejne piętro.

Na drugim piętrze znów oczyść drogę z czarodziejów i przedostań się przez muzeum mitycznych cudów na kolejne piętro.

Tu z kolei jest seria teleportów, z których każdy wiedzie do bocznej alkowy. Metalowe płyty otaczają centralny teleport - aby się doń dostać, musisz poruszyć trzy łańcuchy, korzystając z zewnętrznych teleportów (każdy z łańcuchów opuszcza jeden z plotów). Nie daj się Czarodziejom.

Opuszczywszy ogrodzenia, wejdź na Teleport środkowy. Trafisz do pomieszczenia (znów irytujący Niemilcy), gdzie są teleпорты po lewej i po prawej, a na środku zamknięte drzwi. Trzeba ci znaleźć Złoty Klucz (lewy teleport) i Szafirowy Klucz (prawy teleport). Z Kluczami w łapie wejdź przez drzwi na kolejne piętro.

Pełno tu pulapek. Skieruj się ku zachodowi, by znaleźć Rubinowy Klucz. Brama Rubinowa (SE) otworzy ci schody na ostatnie piętro Wieży.

Tu przede wszystkim natkniesz się na dwu wyjątkowo upierdliwych czarodziejów (Okrzyk + Atak Berserkera, albo Shurikeny). Skieruj się potem na NE i pokonaj (skazując pulapkę - ostrzałkę. Potem nie daj się trafić ognistymi kulami (pamiętaj, by nie zrobić przypadkiem Zyg zamiast Zaki) i przebiegnij pomiędzy blokami wykończkami (zauważ pewną prawidłowość w ich ruchu i wykorzystaj to, co zauważyłeś). Trafisz znów na dwu czarodziejów. W komnacie na NE znajdziesz Rubinowy Klucz. Ruszaj ku wyjściu na południe.

W ostatniej komnacie jest Serce Nox. Przechnij skrynię na widoczne płyty. Po zepchnięciu trzech skryń na trzy płyty obniży się ogrodzenie i zdobędziesz serce Nox. Pojdęj, by zakończyć rozdział.

## Rozdział 8 - Niesamowita Bestia (Weirdling)

**Zadanie: Zdobądź od Aldwyna Conjurera pozwolenie na wejście do Świątyni Ix.**

Przejdź ku północno do miasteczka Ix. Możesz - jeżeli chcesz - zająć na południe - znajdziesz worek złota. W miasteczku odwiedź Kramarzy - jeden tkwi na lewo od wejścia i uzupełnił zapasy (osobliwie potrzebne ci będą Shurikeny).

Wyjdź z Ix ku północnemu wschodowi, a dotrzesz do skrzyżowania dróg. Świątynia leży na NW, ale musisz dostać klucz od Aldwyna, ten zaś "żyje" na NE. Masz się spotkać w Świątyni Ix z jakimś Niesamowitą Bestią (Weirdling Beast). Bestia strzeże święty Zakon Uniestwienia. Aldwyn da ci klucz od świątyni.

Użyj Szafirowego Klucza, by wejść przez bramę. Idź ku MW - natkniesz się na wilki, potem po wejściu do jaskini, na niedźwiedzie. Wyjdź z jaskini ku NE. Przejdź przez most i wejdź do świątyni - po schodach w Dół.

Zaraz potem natkniesz się na kapłana Ix, który wyjaśni, że Zakon strzeże Bestii i ją Pielęgnię. Po zakończeniu rozmowy, wejdź do świątyni.

Najpierw przejdź ku lewej - przeskakując nad pulapkami. Za tobą zatrzasną się dwa bloki, ale się nie przejmuj. Zalatw nieopierze (najlepiej mieczem, lub czymś poręcznym, Rozwiązdy zachowaj na potem), i niczym jednoosobowy tufan przejdź ku NW. Na końcu komnaty zauważysz Złoty Klucz (będzie ci potrzebny na skrzyżowaniu, kiedy zechcesz przejść na SE). Gdy tylko we-

zmiesz Klucz, rusz na ciebie Bombiarze-Samobójce (sam zobaczysz, że trudno ich nazwać inaczej). Idź dalej na NW i zjedź na dół windy.

Przez piecarnię idź ku SE. Pięciokątne układy głazów generują rozmaite potwory - ale nie się nie stanie, jeżeli nie podejdziesz za blisko. Twój cel leży na południowo-wschodzie - choć droga jest tam dość kręta. Pojdęj windą w górę.

Idź ku SE. Popatrz sobie na osobiwego stwora - to groźny Beholder! Wyjdźś na skrzyżowaniu i teraz przejdź przez drzwi, do otwarcia których potrzebny był Złoty Klucz.

Na południu jest Skarbczyk z kilkoma bardzo przydatnymi elementami uzbrojenia. Idź ku północnemu wschodowi, przeskakując nad pulapkami. Przepchnij kolejny glaz, pokonując jamy skokami.

Wiązawę w łapę Shuriken wejdź do rozległej sali, gdzie zaatakują cię dwa Beholdery. Zalatw je unikając trafień. Potem przepchnij kolejny glaz Na NE. Otwórz skrynię, w których znajdziesz złoto i Beholder Beast Scroll. Skocz w dziurę.

Wejść w drzwi pierwsze z lewej - znajdziesz nieco środków udrabiających i żarło.

Idź dalej, unikając pulapek w posadzce. Przy drzwiach znów trzeba ci będzie zalać Beholdery. Przejdź i pociągnij za dźwignię, by usunąć bloki zamykające drogę. Zabij skorpiony, które się pokażą. Nie ma co, tu ktoś naprawdę nie lubi gości! Przejdź obok poruszonych bloków i idź dalej, przeskakując nad płomieniami.

Ponownie trafiłeś do podziemnej piekarni. Unikaj zielonych, pulsujących Purchaw - eksplodują wypuszczając chmury trującego gazu - choć możesz to wykorzystać zwabiając na nie Wraże Stwory. Idź przez jaskinię, zatrzymując się przy południowej niszy, gdzie znów znajdziesz nieco dóbr. Ślak skreca ku północy. Znowu trzeba ci stłuc Beholdera. Idź na północ - gdzie znajdziesz nieco złota - a potem ku wyjściu od zachodu.

Skieruj się na SE i przeskocz nad pulapką w posadzce - użyj zdolności Tread Lightly, by przejść nad spekaną podłogą - jeżeli spadniesz - podjęj podnośnikiem. Na końcu złup skrynię i idź ku północy - jest tu kolejny Beholder. Przejdź przez drzwi i przeskakuj sąsiadnie schowki - znajdziesz Mimic Beast Scroll.

Na wschodzie znajdziesz spory skarbiec. Przeszukaj wszystkie skrynie - ale uważaj, bo w niektórych z nich kryją się mimiki. W jednej ze szkatuł znajdziesz Srebrny Klucz. Idź dalej korytarzem. Pierwsze drzwi po prawej wiodą do skarbczyków - żeby ci nie było za nudno, znajdziesz tu też kilka wrażeń stworów. Wejdź do sporego pomieszczenia na NE i idź jaskinią ku południowi. Musisz tu znów uważać na te znane ci już skądinąd otarżki, na których pojawiają się rozmaite ohydny i zielone Purchawy. Nie brak tu i kilku Beholderów. Wal je Shurikenami - albo używaj Ataku Berserkera - tylko się dobrze ustawiaj.

Na południowo-wschodnim krańcu jaskini znajdziesz dwoje drzwi. Jedne wiodą na NW, drugie na SE. Idź pierw na NW. Znajdująca się tam dźwignia opuszcza dźw w podłodze. Pociągnij za dźwignię, opuść dźw i wejdź do komnaty z niedźwiedziami w klatkach. Inną dźwignią uwolnij bestie, a potem zwab je na kolczatą posadzkę - i pociągnij za dźwignię, by wysunęły się piki z posadzki. Misie są "down". Obrabuj skarbiec.

Przejdź ku SE. Popatrz na zielone światła, zauważ jak się odbijają i przejdź tak, by nie zostać porażonym. Pokonaj bestie w klatkach i wyjdź przez końcowe drzwi. Przejdź

dalej mijając kolejne zielone pionury i wreszcie wyjdź na zewnątrz. Przejdź po moście i idź wedle rzeki ku południowemu wschodowi. Pokonaj Beholdera i przejdź przez kolejny most. Na południowo-wschodzie jest alkowa z żarciem. Jeszcze jeden most i nowy rejon. Złup kilka skrzyń.

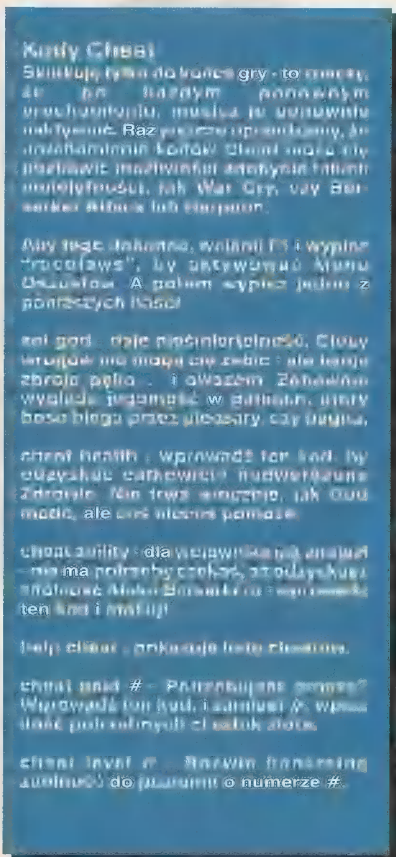
Wlazłszy do środka, zobaczysz Stworzenie Golemów. Zwał je (wałc z daleka - nie są zbyt ruchliwe) i idź ku NE. Otwórz jeszcze kilka skrzyń - a na końcu znajdziesz Niesamowitą Bestię. Jest raczej nieszkodliwa - pluszcz się w jakimś baseniku, czy co? Jest tu jeszcze kilka skrzyń, w których znajdziesz Golem Beast Scroll i Position Restore Health.

Idź potem ku NE i windzie. Użyj dźwigni, by otworzyć wrota przed sobą. Idź na SE, a potem S i znajdź kapitała, tam gdzie zaczynałeś. Pogadaj z nim - odeśle cię do Miasta, by uzupełnił zapasy. Jeśli czujesz, że trzeba - wróć do Kramarzy i kup co się da - osobliwie polecamy wszelką broń Ognista - bo znów będziesz miał do czynienia z Zombie. Wróć do Kapitała i przemów do jeszcze raz, by zakończył ten rozdział.

## Rozdział 9. Podróż przez Bagniska Rozpacz.

**Zadanie: Znajdź Żyjącego Na Bagnach, Mordwyna, który jest bratem Aldwyna Conjurera.**

Idąc ku zachodowi natkniesz się na kilku nowych Wrogów - Szerszenie (Wasp) i Rosiczki (Carnivorous Plants). Szerszenie są dość ciekawe, ale mają Jad - i mogą, w związku z tym, Truć Jak Politycy. Rosiczki się nie ru-







szają - najłatwiej je więc omijać. Są tu też buchające trującym gazem Purchawy. Nie brak też Zombich i Pająków - dla każdego coś miłego. Idź ku zachodowi. Alkowi na południu kryje w sobie Opusznik, który ci zwiastuje o czarownic jaskini pełnej Pijaw i Pająków - ale znajdziesz tu też bardzo dobry helm.

Idź ścieżką wśród bagien, która skręca ku północy. Przeszedłszy przez most trafisz na skrzyżowanie skąd możesz iść w lewo i w prawo. Ruszywszy w prawo trafisz do chatki z odrobiną dóbr (któ je tu, psiakość, w takiej głuszy zostawili?). Kiedy wyjdziesz, przyjdzie ci się zmierzyć z Błędnym Ognikiem (przygotuj broń miotaną na odległość). Wróc na rozstaje i skieruj się w lewo - ścieżka znów skręci na północ. Jeśli zlecisz w dół, użyj podnośnika.

Trafisz w końcu na kolejne rozwidlenie dróg. Z lewej masz dom (i dziury - jeśli wleczisz, użyj podnośnika znajdującego się nieco dalej). Na prawo są dwa Błędne Ogniki. Użyj Shurikenów, albo zaataw je Atakiem Berserker - trzeba go powtórzyć co najmniej dwukrotnie. Idąc dalej ku północy, trafisz w końcu na bramę, za którą mieszka Mordwyn (ależ imię!). Wejdź za nim do jego domu, pogadaj z nim - dostaniesz odejście specjalną zbroję. Możesz nuż zająć do sypialni - ma tam kilka leków. Teraz trzeba ci znaleźć Osadę Ogrów na północno-wschodnim krańcu Bagnisk i odszukać Tunel przez Góry wiodący do Pustkowi.

Wyjdź z domu Mordwyna i ruszaj na wschód, ku wyjściu. Spadniesz pod ziemię. Przejdź ku północy i przeskocz nad sterczącymi z ziemi palami. Na końcu ścieżki podjedź podnośnikiem. Wejdź w okolicę, gdzie jest bardzo wielu Ożywieńców i Zombich. Przejdź na SE - i trafisz ponownie na Bagniska. Zbadać część zachodnią - niedawno tu byłeś. Ścieżki wiodą ku NE i SE. Idź ku SE i skieruj się do małego Ogrzego obozu. Weź srebrny klucz ze skrzyni i wejdź w sąsiednią furtę. Idź dalej, aż trafisz na niewielki obóz Zielonych. W południowej klatce leży jakiś więzień. Złoty klucz jest niedaleko. Uwolnij Aidana złotym kluczem, on zaś pójdzie z tobą przez bagna do głównego Ogrzego Obozowiska. Poda ci też Ogrę Lord Beast Scroll.

Na NE od poprzedniego skrzyżowania znajdziesz Kramarza - który pomoże ci uzupełnić wyposażenie. Ciekawość bierze śpytać, jak liczna ma klientelę. Idź ku północnemu zachodowi, gdzie natkniesz się na Nekromantę. W tym momencie czujesz, że potwierdzają się twoje niedawno obudzone podejrzenia. Oni cię tu chyba nie lubią! Tak czy owak, zabij natrętą i przepchnij głaz na bok, by dotrzeć do ścieżki wiodącej do głównego ogrzego obozu.

Swoją drogą ciekaw jestem, co sobie w tej chwili myśli Hekuba, która pewnie bacznie obserwuje tę idącą na nią jednoosobową gilotynę. Rozmaitych twardezieli, jakich przeciwko niemu wystala, rozdziobują już kruki i wrony po całym niemal kraju. Niewesoło jej musi być, o! Niewesoło...

Teraz trzeba ci znaleźć wejście do Krainy Martwych.



Aidan - oczywiście! - zostawi cię przed obozem. Wejdź do obozu i zajmij się zwykłą, nudną, robotą bohatera - wymorduj, znaczą, wszystkie Ogry. Na południowo-wschodzie obozowiska jest klatka, w której siedzą pojmane przez Ogrów łobuziaki - jeśli je uwolnisz, pomogą ci w walce z Ogrami. Popatrz, popatrz! Spenetruj wszystkie chatki - w największej znajdziesz winę do podziemi. Jak każdy idiota, zjedź w dół.

Skieruj się na południowo-wschodni krańiec i przejdź przez pomieszczenia jak Karząca Dłoń Losu. Ogry są Winne, bo są Zielone! Badaj wszystkie skrzynie i baryki. Idąc przez podziemia jak huragan przez prerie Teksasu dotrzesz do drzwi, do otwarcia których potrzebny jest srebrny klucz. Pociągnij niedaleki łańcuch i wróc do poprzedniego pomieszczenia. Z boków wyskoczą dwa Twarde Ogry (kolejno na szczęście), a potem na środku pomieszczenia znajdziesz Srebrny klucz. Byłbyś przysiągł, że jeszcze niedawno go tu nie było, ale nie ma się co krzywić. Przejdź przez srebrne drzwi. Znalazłszy się za nimi, trzeba ci będzie poprzekakiwać nad Kolkami i pomanewrować pomiędzy blokami-kolczakami. Ścieżki się rozwidlają. Jak w starej bajce - pójdiesz na południowo-zachód, masz przerabane, pójdiesz na północno-wschód, leżeć i kwiczeć będziesz. No dobra! Zająłmy najpierw na NE, gdzie po krótkiej, acz bogatej w treść rozprawie z Ogrami trafisz do sekretnej Ogrzej Skarbnicy. Po tej niedługiej, ale jakże pouczającej wycieczce przejdź na SE i zjedź w dół korzystając z wind.

Potem skieruj się na NE przez jaskinie, walcąc po drodze rozmaite bestie (najwlepiej jest tu skorpionów, ale na tym etapie powinienies radzić sobie z nimi nawet, gdyby ci jedną rękę uwiązali na plecach, a drugą wetknęli... no, nieważne, gdzie). W skrzyni pośrodku komnaty czai się mimik, więc uważaj. Przepchnij na bok głaz i przeskocz nad splekanym spięciem. Na końcu wejdź w dziurę. Znowu trzeba ci sprać kilka mimików, nie daj się też nadziąć na Kolkę.

Na NE jest dzwignia - przelóż ją, a potem kontynuuj marsz na NW. Skorpiony i mimiki, strzeżcie się, nadchodzi! Idąc dalej nie unikniesz spadku ze trzy piętra w dół (kolejność), ale się tym nie przejmuj. Weź Rubinowy klucz z pobliskiej skrzyni. Przejdź przez wrota i wejdź do komnaty z kłatkami. Wymorduj bestie i naciśnij czerwony guzik (jest w jednej z klatek, na NE). By uruchomić windę. Podjedź windą, przejdź przez tunel i znów podjedź windą. Skieruj się ku północy. W alkowie na wschodzie siedzi kolejny Kramarz. Co oni tu robią, na Świętą i Niespożyłą Palę Odynę?

Idź dalej, aż trafisz na serię wystających z ziemi kółków. Nieopodal jest grupka nieprzyjemnych Czarnych Psów, przy których Ples Baskerville'ów to łagodny mops. Bardzo im źle z oczu patrzy. Najlepiej zwab Psy na Kółce Pole - trzeba ci tylko rozjuszyć pieski trafiając jednego czy dwa shurikenami. Idź przez Jaskinię, aż dotrzesz do Lo-

dowych Pustkowi. Zimno tu i niesłodko. Zaraz też rzucą się na ciebie Ożywieńcy i Dwu Nekromantów. Kurczę, coraz silniej skłaniasz się ku podejrzeniu, że cię tu nie lubią! Przeciwno Nekromantom są dwie taktiki - wal shurikenami, a jak ich nie masz, używaj Okrzyku i Szarzy. Pokonawszy talatąjstwo, idź dalej ku północy i zachodowi. Po drodze znajdziesz Rannego Wędrowca - najpierw zabij atakujące go Psy, a potem daj mu Potion Health. Pomoże ci w przejściu do Ziemi Umarłych. Idź dalej, by natknąć się na trzech Trupobawów (Nekromantów). Pokonaj ich jak przedtem - przynajmniej, są intrygujący, ale można sobie z nimi poradzić. Pracuj dalej niczym Karząca Dłoń Sprawiedliwości dotrzesz do skrzyżowania. Idąc ku NW, znajdziesz mnóstwo potworów - i ostatecznie dotrzesz do Ziemi Martwych. Na NE możesz spotkać Kramarza.

## Rozdział 10: Kraina Martwych.

**Zadanie: Odkryć Sferę (Orb), by dopełnić dzieła odtworzenia Posocha Nicości. Staff of Oblivion.**

Przejdź przez drzwi - widać, gdzie są. Najpewniej spadniesz przez podłogę. Piętro niżej czeka komitet powitalny (Zombie & Co). Teraz już wiesz na pewno - tu cię nie lubią! Idź ku południowemu wschodowi, gdzie w skrzyni jest wspaniały miecz Ognisty. Idź na północny zachód i użyj dzwigni, by opuścić wystające z posadzki Kolkę. Znajdź na końcu podnośnik i podjedź wyżej. Przejdź



dalej ku północnemu zachodowi - aż dotrzesz do rozwidlenia dróg. Możesz iść w prawo, albo - nigdy byś się nie domyślił - w lewo! Sprytnie!

Najpierw skieruj się w lewo i stłuk kilka Ożywieńców. Trudno, wiesz już, że - nie wiedzieć czemu! - nikt cię tu nie lubi i nie ma co negocjować - od razu trzeba walić w pysk. Na końcu przejścia pociągnij za dzwignię. Wróc do prawego przejścia i nie daj się zgnieść ruchomym blokom, które pogonią za tobą. Przeskocz ponad kolkami do widocznej w posadzce płyty. Nieopodal leży tarcza - połóż ją na płycie, by odblokować drzwi. Przejdź dalej i pociągnij za dzwignię. Uważaj na zapadającą się posadzkę. Jeśli spadniesz niżej, zwał sobie kilku Zombich (pamiętaj, i tak cię tu nie lubią! Zalecamy też, żebyś po każdej takiej rzezi powtórzył sobie głośno po kilka razy: "Kurczę, ja jestem ten Dobry, Dobry, Dobry...") i znajdź pobliską windę, by podejść na górę. Idź ku północnemu zachodowi przez otwarte już wyjście, obie dzwignie spowodowały przesunięcie się bloków. Pojawią się nowi znamion - Gargulce. Nie przejmuj się, wcale nie zamierzasz tu zostać prezydentem i nie musisz dbać o publicy - wal po ryjach, aż popuchną! W pobliskich skrzyniach znajdziesz nieco leków. W rozległej sali pociągnij za dzwignię w północno-wschodnim i północno-zachodnim rogu pomieszczenia. Otwo-



ryz się północna ściana. Czeka tu Nekromanta. Śmiech tych typków zaczyna cię wkurzać! Załatw go bronią mianą na odległość.

Natrafisz na dwa długie korytarze, z których jeden wiedzie na prawo, a drugi wprost przeciwnie - na lewo! Dwoje poblikskich drzwi otworzyć możesz mając Klucze - Rubinowy i Złoty (a nie mógłbyś - choć raz - być na przykład Buraczkowy w Zielone Ciapki, albo koloru Dziecięcej Khaki?).

Przed wszystkim przejdź na prawo. Na końcu korytarza jest teleport, gdzie znów rozkraczył się Nekromanta. Nie ma się co szcypać, nie prowadzisz tu kampanii wyborczej i nie musisz dla nikogo być miły. Załatw całe towarzystwo - pamiętaj, oni zaczęli - i zrób wszystkie skrzynie - osobliwie szukaj Shurikenów. W końcu znajdziesz Złoty Klucz. Wróć przez teleportsy (łatwiej powiedzieć, niż wykonać) i otworzysz odpowiednie drzwi, wepnij kamienny blok na widoczną płytę.

Przejdź teraz na lewo, korytarzem do końca, skręć i zejdź

dostęp do rozmaitych Skarbczyków i ewentualnie do kolejnego wejścia. Przeszukaj krypty na wschodzie, południu i północnym-wschodzie. We wschodniej znajdziesz kolejnego szybkiego zawodnika, a w południowej jest pełno Zombich, a w północno-wschodniej jest kilka bezczek z lekami.

Otworzywszy drzwi ku północy i północnemu-wschodowi staniesz oko w oko z Golemem. Nie próbuj z nim walczyć z bliska - wal z dealeka Shurikenami. Pokonawszy Golema zobaczysz w północno-zachodniej ścianie dwie boczne salki - spójrz przez okienka i uruchom czerwone guziki rzucając w nie Shurikenami. Drzwi wiodące ku północnemu zachodowi otwierają się z pomocą Rubinowego Klucza. A guziki odsłonią przed tobą czarne i pełne niespodziewankę korytarze wiodące na prawo i lewo.

Przejdź na lewo - trafisz do niezbyt rozległego labiryntu pełnego gargulców, gdzie znajdziesz też rubinowy klucz. W prawo jest prawie taki sam labirynt - i Szafirowy Klucz.

Wróć do komnaty głównej i ruszaj ku północnemu zachodowi, by otworzyć jedno i drugie drzwi. W tej komnacie jest sporo pomarańczowych, kulistych obiektów, które działają jak pinball - odbijają bohatera błyskawicznie po kilka razy, lekko go dezorientując. Jest tu też kilku Zombich i Gargulców, oraz jakiś Niemiec. W północno-wschodniej części komnaty jest dźwignia. Porusz ją i przejdź przez otwartą właśnie północno-wschodnią ścianę. Idź dalej, unikając rozmaitych pułapek (przyglądaj się bacznie płytom posadzki) i pokonując rozmaitych wrogów - Nekromantę, Szybkościowca-Wojownika i kilka Gargulców. Dotrzesz w

końcu do komnaty. Gdzie lasery blokują przejścia ku północnemu wschodowi i takiemu zachodowi. A na południowym-wschodzie jest podnośnik.

Na górze trafisz na rozwidlenie dróg - środkowe drzwi są zamknięte - spróbuj więc wejść w lewo, albo prawo. Oba przejścia wiodą do tego samego miejsca, skąd będziesz mógł zobaczyć przez okienko czerwony guzik.

dźwignię, która wyłączy laser zamykający drogę ku północnemu zachodowi. Przejdź przez drzwi. Podejdź po schodach i załatw rezydującego tam maga jakąś bronią (najlepiej na odległość). Weź broń, która została po Wojowniku. Skręć w lewo i wejdź do kwadratowej komnaty. Uderz w płyty posadzki, by uwolnić rozmaitych nieprzyjaciół - pokonaj ich po kolei - nie ma sensu walczyć na dwa, lub więcej frontów. Pośrodku komnaty jest teleport - skorzystaj z niego i zaraz potem zerknij Golema (bez skojarzeń, please!). Otwórz skrzynię i weź z niej Red Idol Key.

Wróć przez teleport i pójdz ku północnemu zachodowi, by podejść do drzwi, chronionych podwójnymi laserami. Wstaw na miejsca (biorąc je z Kieszeni) posąski błękitny i czerwony. Wejdź i pokonaj dwu Czarodziejów, a potem pociągnij obie dźwignie. Podejdź schodami na Północnym wschodzie, weź z trumien leki i wejdź w drzwi południowo zachodnie. W sąsiedniej rozległej komnacie są lasery, które walą z rozmaita częstotliwością - przebiegnij tak, by nie przysmał sobie schabu. Podejdź do sąsiedniego posagu Bozka Siedzącego Na Sedesie (tak przynajmniej wygląda). Znowu pojawi się dwu magów - wyłoni się z wind. I tak cię tu nie lubią, nie masz co liczyć na pokojowe współistnienie, masz tu mniejsze szanse, niż Czeczen przed Kremliem, więc się nie szczyj, tylko od razu zawyj przerażająco i wal ogłuszonym czymś ciężkim a skutecznym. Zjedź potem windą w dół i pokonaj kolejnego maga - ten jest twardy i ma Magiczną Lagę. Też bym taką chciał. Tak czy owak, można mu przylać, więc nie pękaj i rób swoje.

W kolejnej komnacie są cztery lasery, których promienie wirują z rozmaita prędkością. Można je wyłączyć czterema dźwigniami znajdującymi się pośrodku komnaty. Potem przejdź ku wschodniej części pomieszczenia i pociągnij za piątą dźwignię - co uwolni dwa Golemy i dwu Magów. Znowu trzeba ich załatwić, po czym pociągnij odsłoniętą dopiero teraz dźwignię. Idź ku północnemu wschodowi, prosto do Słoty (Orb). Podejdź i weź... No, to już jakby z góry...

Pojawia się Hekuba, która natychmiast rzuci przeciwko tobie kilkanaście ton Ożywicieli. Użyj Posocha - po prostu mierz i wal. Od czasu do czasu trzeba będzie ci doładować Posoch - wykorzystaj do tego błękitne Kryształ Mana. Postaraj się nie "uruchamiać" naraz zbyt wielu wrogów. Wyjście jest na północnym-wschodzie. Przejdź i do końca rozdział...

## Rozdział 11 - Bitwa w Podziemiach.

### Zadanie: Załatw Hekubę.

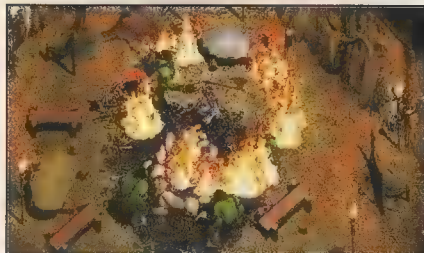
Ostatnia walka jest w zasadzie dość prostą sprawą. Musisz pokonać Hekubę - i kilka natrętnych demonów, które wiedzą wystawia przeciwko tobie. Do walki używaj Posochu Nicości (Staff of Oblivion). Jeśli trzeba ci go będzie doładować, to podbiegaj do kryształów Mana. Hekuba - po kilku ciosach, zacznie pękać, i będzie wiała przez teleportsy - podążaj za nią - w każdym rogu pomieszczenia jest teleport, który wróci cię do jaskini centralnej. Wiedząc jest dość twarda i trzeba jej przyłożyć przynajmniej cztery razy. Jeśli dostanie się i tobie, wlej do rogu i postaraj się uzurwować. A potem przeładuj Posoch. Kiedy Hekuba przestanie drwić, będziesz wiedział, że już niewiele jej trzeba. Pokonawszy Hekubę, bohater z przylepionym do głowy uśmiechem, jaki zakwitł na twarzy Arniego po utracie dziewictwa w filmie "bliźniacy" - wraca do swej przyczepy...

Koniec

Osobliwie wszystko wypróbował

El General Magnifico.

c.d.n.



w dół. W pierwszej krypcie leżą dwie trumny. Otwórz obie, by zdobyć dwa cenne przedmioty - buty skochody i Miecz Zderzak (Collision Sword).

Przejdź dalej, zostaniesz zamknięty w sporej komnacie, Otwórz trumnę, z której wypadnie Rubinowy Klucz, wychylnie nietoperz - ten jednak szybko przemieni się w Toperza - niezwykle Upierdliwego Wojownika. Wal go Mieczem Zderzakiem i szybko uskakuj. Po Wojowniku zostanie kilka sztuk niezłej broni. Wróć do Rubinowych Drzwi i włazysz do środka znów przepchnij Blok na miejsce. Wejdź, weź ze skrzyni niezwykle przydatną broń (dalekosiężna) i wejdź na schody.

Pociągnij za dźwignię na ścianie - i zaraz potem zwali się na ciebie komitet powitany - kupa Ozywieńców i dyrygujący całą kapelą Nekromanta. Nie wpadaj do środka - walcz ze stworami kolejno - najpierw przywal Shurikenem, by stworu Wkurzyć i zwać ku sobie, a potem przyłóż mu czymś cięższym - na przykład halabardą. Magika załatw bronią na odległość. Otrzepawszy spracowane ręce z kurzu i otarłszy pot z czoła przełóż dźwignię i przejdź dalej. Pootwieraj skrzynie i drzwi na południowym-zachodzie. Idź przez korytarz aż do windy.

Na górze znajdziesz kilka płyt w podłodze i ruchome bloki. Stając na płytach przesuwasz bloki, uzyskując



uderzeń jakimś pociskiem - wróć do środkowych drzwi i przejdź przez nie, a potem weź niebieski klucz (Blue Idol Lich Key) i użyj dźwigni, która wyłączy lasery na dole. Wróć i przejdź tam, gdzie wyłączono lasery.

Otwórz skrzynię, w której znajdziesz potężny miecz i lek. Uważaj na obrotowy laser - jak cię trafi, to czeka cię już tylko kaplica i cmentarz. Przeczekaj przejście promienia lasera i przebiegnij za nim ku północnemu zachodowi. Z niewielkiej niszki wyskoczy dwa Golemy (przerwałeś im iść czule sam na sam). Pobiegnij ku południowi - laser załatwi golem. Wróć do niszki, gdzie tkwiły golemy - znajdziesz tam





producent: **Take 2 Interactive/Illusion Software**  
platforma: **PC**

# Hidden and Dangerous: Fight for Freedom

**Któż z wielbicieli sił specjalnych nie pamięta doskonałej czeskiej gry Hidden & Dangerous? Jeśli mimo wszystko jej nie pamiętacie, tu nadarza się właśnie znakomita okazja do przypomnienia sobie chwil spędzonych w tyłach frontów drugiej wojny światowej. Jak na grę, która doskonale się sprzedaje przystało, także i H&D doczekał się bowiem packa z trzema dodatkowymi kampaniami, składającymi się w sumie z dziewięciu misji. Nosi on dźwięczną nazwę Fight for Freedom, a jego akcja toczy się bowiem w końcowym okresie wojny - poniżej, tak na wszelki wypadek, znajdziecie oczywiście opis ich przebiega.**

**Uwaga:** ze względu na angielskojęzyczność gry wszystkie nazwy miejsc i przedmiotów pozostawiliśmy w oryginalnej pisowni.

## Kampania 1 Mystical Wings Poland

Ekwipunek kampanijny  
2 x Sniper Rifle i 280 naboju  
2 x LMG i 800 naboju  
9 x Time bombs  
1 x MP40 i 200 naboju

### Misja 1 - Phoenix Flight (Lot Feniksa)

Musisz uratować tajnego agenta, wysadzić w powietrze myśliwce i ukraść nowy typ bombowca.

#### Ludzie i ekwipunek

Na misję może się udać jedynie trzech ludzi, bo bombowiec jest czteromiejscowy, a musi jeszcze pomieścić agenta.

Allen 'Ape' McDonald - Sniper Rifle z 65 nabojami i 9x time bomb  
Peter Dare - MP40 z 200 nabojami  
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 65 nabojami

Bardzo ważne jest, byś wybrał ich właśnie w takiej kolejności, ponieważ drugi z twoich ludzi będzie przebrał się za niemieckiego oficera.

Gdy dotrzesz na miejsce akcji, samochód z wrogiem oficerem będzie już w drodze. Daj swoim ludziom rozkaz 'Follow Me' (Za mną - klawisz Home) i biegiem do skrzyżowania. Gdy nadjedzie samochód, zabij jego pasażerów - powinien się zatrzymać. Przełącz się na drugiego ze swoich ludzi i podejdź do wozu. Schowaj broń i siadaj na miejscu kierowcy (klawisz U).

Teraz pora zająć się dwoma pozostałymi ludźmi. Przełącz się na mapę i skieruj ich na drugą stronę mostu. Od tego miejsca muszą się doczłapać do wylotu rury - upewnij się, że będą się poruszać tuż przy brzegu rzeki, by uniknąć natknięcia się na wroga.

Po wydaniu rozkazów wracasz do swojego przebrańca i jedziesz drogą w kierunku kompleksu. Po wjechaniu do środka zakręć w prawo i zaparkuj za wylotem rury - upewnij się, że będą się poruszać tuż przy brzegu rzeki, by uniknąć natknięcia się na wroga.

Po wydaniu rozkazów wracasz do swojego przebrańca i jedziesz drogą w kierunku kompleksu. Po wjechaniu do środka zakręć w prawo i zaparkuj za wylotem rury - upewnij się, że będą się poruszać tuż przy brzegu rzeki, by uniknąć natknięcia się na wroga.

Po wjechaniu do środka zakręć w prawo i zaparkuj za wylotem rury - upewnij się, że będą się poruszać tuż przy brzegu rzeki, by uniknąć natknięcia się na wroga.

tworząc w kierunku drzwi, bo po około dziesięciu sekundach wejdzie przez nie kolejny strażnik, którego wypada oczywiście wyeliminować.

Po wyczyszczeniu wieży przełącz się na ludzi w tunelu. Wyjdź na zewnątrz i zacznij się czołgać (drugi musi mieć oczywiście wydany rozkaz 'Za mną!'). Twoim zadaniem jest wyczyszczenie wszystkich gniazd obrony przeciwlotniczej na lotnisku. Każde z nich to około trzech wrogów, których należy zlikwidować.

Paru wrogich strażników patroluje także teren w pobliżu bombowca oraz wieży kontrolnej. Najlepiej wyeliminować ich używając karabinu snajperskiego na największej odległości. Ostatni wojsacy znajdują się na wieży strażniczej z prawej strony bramy głównej oraz przy wylocie rury przy bombowcu.

Kiedy wyjdzie ci się, że zabiłeś już wszystkich wrogów na lotnisku, podnieś jednym ze swoich ludzi LGM od martwego strażnika i zajmij miejsce naprzeciw głównej bramy - oczywiście w pozycji leżącej. Drugi ze snajperów będzie stanowił jego ubezpieczenie.

Po opanowaniu lotniska pora na uwolnienie agenta. Przełącz się na przebrańca i otwórz drzwi, przy których stał wartownik. Wypuszczony agent pobiegnie przygotować bombowca do lotu, a ty pobiegnij do miejsca, w którym leżą twoi dwaj pozostali i połącz się z nimi z bronią zwróconą w kierunku bramy głównej.

Po odpierciu ataku wroga wejdź w skórę komandosa niosącego ładunki wybuchowe (time bombs) i połącz się z nimi przy każdym ze stojących na lotnisku myśliwców - jest ich siedem (dwa dodatkowe ładunki zabrałeś na misję tak na wszelki wypadek).

Kiedy myśliwce ulegną zniszczeniu, agent ustawi bombowca na pasie startowym tuż przy głównej bramie - wejdź swoimi ludźmi do środka przez właz z przodu maszyny i do domciu.

### Misja 2 - Phoenix's Dust (Pył Feniksa)

#### Ludzie i ekwipunek

Allen 'Ape' McDonald - Sniper Rifle z 65 nabojami  
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 65 nabojami  
Peter Dare - LMG z 400 nabojami  
John McGrabb - LMG z 400 nabojami

W tej misji twoim zadaniem jest obrona łodzi desantowej przed atakiem Niemców.

Od razu po rozpoczęciu misji przejdź na mapę. Po prawej stronie łodzi zobaczysz skałę - w tym właśnie miejscu najlepiej przygotować się do obrony. Przedzaj tam swoimi ludźmi i niech ich od siebie odsuną, a następnie zwróć łufy ich broni w kierunku plaży, nieco w kierunku łodzi desantowej.

Paru chwilach rozpęta się prawdziwe piekło. Jeśli chcesz włączyć w nim udział, możesz wejść w skórę jednego ze snajperów. Gdy strzelanina ustanie nie podnoś się z ziemi, nawet gdy usłyszysz sygnał z łodzi - ona i tak nie odpłynie bez ciebie, a jeszcze nie wszyscy Niemcy są martwi.

Paru całkiem zdrowych znajduje się na przykład w sa-

mym pobliżu łodzi, czy na drugim końcu plaży i tylko czeka na twój błąd. Najbezpieczniej wyściem jest w tym momencie skorzystanie ze snajperki, dużego powiększenia, powolnego czołgania oraz profilaktycznego strzelania do wszystkiego, co wyróżnia się na tle nieba: jak się po takim profilaktycznym strzale poruszy to oczywiście należy strzelać do skutku, czyli śmierci wroga.

Z tego powolnego parcia do przodu możesz bezpiecznie zrezygnować dopiero, gdy dotrzesz do łodzi - w tym momencie plaża powinna być już czysta, więc wystarczy już tylko sprowadzić na pokład pozostałych wojsków i do domu!

## Kampania 2 Green Hell (Zielone piekło)

Ekwipunek kampanijny  
2 x Sniper Rifle i 280 naboju  
2 x SMG i 800 naboju  
1 x LMG i 800 naboju  
3 x Time bombs  
1 x Bazooka i 9 naboju  
15 x Grenades

### Misja 1 - Devil's Bridge (Czarczy most)

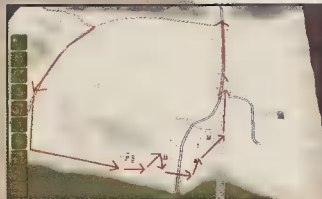
Celem misji jest wysadzenie mostu i przerwanie niemieckiej linii zaopatrzeniowej.

#### Ludzie i ekwipunek

Peter Dare - SMG z 200 nabojami, 3x Time Bombs, 5x Grenades  
Allen 'Ape' McDonald - SMG z 165 nabojami, Bazooka z 3 nabojami  
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami  
John McGrabb - LMG z 200 nabojami

Większą część tej kampanii spędzisz w jeepie, dlatego warto powiedzieć najpierw kilka słów o taktyce walki z jego wnętrza. Moim zdaniem najlepszą konfiguracją jest posadzenie za kierownicą żołnierza numer cztery. Następnie jednego ze strzelców sadzamy za zamontowaną na jeppie karabinie maszynowym, kolejnego, ze snajperką, za kierowcą i ostatniego, z SMG, za siedzeniem pasażera.

Podstawową zasadą walki z wnętrza jeepa jest nie pozwolić wrogowi na dostanie się w jego pobliże. Gdy tyl-





ko zobaczysz jednego z wrażeń żołdaków zatrzymaj się i skasuj go ze snajperki. Jeśli jest ich więcej i zostaniesz dostrzeżony (co oznacza szturm w twoim kierunku) do akcji wkroczą osobnicy z karabinami maszynowymi i szturm przerozi się w rzeźnię.

Wracając jednak do naszej misji - posadź swoich ludzi w jeepie i skreń na drogę z prawej. Gdy dojedziesz do rzeki, skreń w lewo.

Jadąc prosto dotrzesz do stacji transformatorów. Jest ona bronią przez pojedynczego strażnika - gdy z nim skończysz udaj się w prawo. Po prawej stronie widocznej w oddali chaty stoi sobie kolejnych dwóch wartowników, których również należy odprawić na tamten świat. Po ich zabiciu podniesiony zostanie alarm, więc przygotuj się na gorące powitanie wojaków szturmujących od lewej strony chaty - będzie ich trzech lub czterech, więc upewnij się, że uzbrojeniu jeepa nie nie ograniczają pola rażenia. Jak chcesz możesz oczywiście walczyć samemu - jest to nawet lepsze z wysiłu.

Po walce podjedź do przodu - i powinieneś zobaczyć znajdującą się za chatą wieżę strażniczą - przy pomocy snajperki pozbądź się siedzącego w jej wnętrzu wartownika. Po prawej stronie chaty zobaczysz półciężarówkę, a przy karabinie maszynowym Niemca - pozbądź się go przy pomocy snajperki.

Podjedź bliżej i pod osłoną chaty wyładuj wojska z wyrzutni rakiet, a następnie przy jego pomocy rozwal półciężarówkę. Po skończonej robocie wróć na jeepa. Objedź chatkę z prawej. Na starym moście znajduje się wrogi snajper, którego wypada się jak najszybciej pozbyć. Teren między mostem nowym a starym patrolowany jest dodatkowo przez dwóch wartowników - ich także wypada pozbyć do snu.

Na ululaniu pora przystąpić do trudniejszej części misji. Zaparkuj jeepa tak, by był zwrócony frontem w kierunku chaty znajdującej się pośrodku mapy. Widoczny obok niej bunkier z worków z piaskiem pełny jest Niemców, z którymi będziesz się musiał zmierzyć. Osobiście zrobienie po posyłając człowieka z granatami. Najpierw zwołując się do tarci w pobliże wieży strażniczej, wrzucił słamki parę granatów do środka, a następnie przeszedł na lewą stronę bunkra i wrzucił resztę. Upewnij się, że w środku nie pozostał nikt żywy, a następnie wróć do jeepa.

Podjedź do prawej strony chaty i zabij stojącego tu wartownika. Drugi wojsk chodzi sobie stąd do chaty znajdującej się w prawo - w obydwu przypadkach najlepiej posłużyć się snajperką.

Po uporaniu się z wiatą wróć do nowego mostu i umieść ładunki w podtrzymujących go łodziach - w praktyce musisz wysadzić w powietrze tylko jedną z nich. Wróć do jeepa i dojeżdż do drogi - powinieneś się znajdować za czołgiem. Uważaj na żołnierzy chodzących sobie po obydwu stronach drogi - możesz albo zniszczyć czołg z bazooki od razu, albo najpierw zająć się patrolem - wybór należy do Ciebie.

Po wysadzeniu czołgu zjedź na prawą stronę drogi, aby ominąć miny, które rosną sobie w ziemi przy czołgu. Wróć z powrotem na drogę i powoli jedź dalej - człowiek obsługujący karabin maszynowy powinien w pewnym momencie zobaczyć trzech ostatnich wojaków wroga i pozbyć się ich w krótkiej serii.

W tym momencie wystarczy, że dojedziesz do końca drogi, a misja pierwsza zostanie zakończona.

## Misja 1 - Forest of Nightmares (Las upiórów)

Twoim zadaniem jest znalezienie Amerykanów i powrót z nimi w pobliże linii alianckich.

### Ludzie i ekwipunek

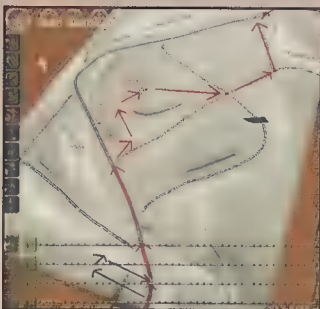
Peter Dare - SMG z 200 nabojami

Allen 'Ape' McDonnald - SMG ze 165 nabojami, Bazooka z 3 nabojami

Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami

John McGrabb - LMG z 200 nabojami

Misja rozpoczyna się niezbyt przyjemnie, bo w twoim kierunku porusza się patrol wspomniany przez czołg. Jedź jeepem do przodu, tak by mieć pełen widok na skrzyżowanie. Postaw jednego ze swych ludzi za karabinem w jeepie, a pozostałych połóż na ziemi obok jeepa, niech pomogą mu w kryciu drogi ogniem. Wyjątkiem jest tylko osobnik z bazooką. Po lewej stronie znajduje się mur - przejdź nim na jego drugą stronę i oddal się od pozostałych towarzyszy. Twoim zadaniem jest



bowiem zająć czołgu od tyłu, tak aby w momencie, gdy patrol wpadnie w zasadzkę zastawioną na drodze móc zniszczyć czołg strzałem z bazooki.

Po pozbyciu się patrolu wróć do jeepa i ustaw swych ludzi w sposób opisany na początku poprzedniej misji, a następnie rusz w stronę mostu. Po jego drugiej stronie natkniesz się na patrol, który można jednak rozwalić w sposób jak najbardziej standardowy.

Jadąc dalej wzdłuż głównej drogi zobaczysz znajdującą się po lewej stronie wzniesienie. Znajduje się na nim gniazdo karabinu maszynowego, które oczywiście wypada wyczyścić, najlepiej przy pomocy snajperki. Gdy to zrobisz drogą nadbiegnie trzech wrażeń wojaków - na wypadek, gdyby się nie pojawili, podjedź trochę dalej - których wypada oczywiście wykończyć.

Teraz zacznij jechać na górę wzgórze znajdującego się za chatą - zjedź z drogi w prawo, a gdy zrównasz się z chatą zwróć swój wóz frontem w kierunku szczytu wzgórza i zatrzymaj się: powinni nadejść Niemcy zaintrygowani odgłosem silnika twojego jeepa. Po zabiciu trzech z nich powinna się zlecieć reszta - po wykończeniu wszystkich wjeżdż na górę, by wykonać główny cel misji. Pozostało Ci zjechać ze wzniesienia i wrócić do skrzyżowania dróg pośrodku mapy. Gdy tam dotrzesz odnajdź pełną drogę z odbijającymi od niej torami - dotrzesz do głównej drogi tuż przed końcem drogi. Uważając na kręcącą się tu czołg (możesz go spokojnie zignorować) skreń w prawo i po krótkiej chwili misja zakończy się pełnym sukcesem.

## Misja 2 - The Last Fortress (Ostatnia forteca)

Musisz zdobyć obóz i obronić go przez wrażymi próbami odbicia.

### Ludzie i ekwipunek

Peter Dare - SMG z 200 nabojami

Allen 'Ape' McDonnald - SMG ze 165, Bazooka z 3 nabojami

Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami

John McGrabb - LMG z 200 nabojami

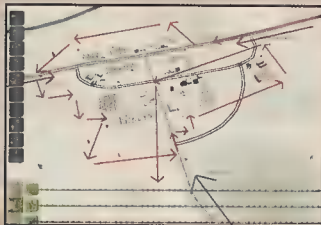
Ponieważ znowu startuje się z jeepem, więc zajmij w nim standardowe pozycje - objaśnienie dwie misje temu.

Podjedź do obozu - tuż przy wieży strażniczej stojącej przy drodze natkniesz się na pierwszego wartownika. Zastrzel go, zostaniesz zaatakowany przez gościa z wieży i dwóch innych Niemców. Po pozbyciu się ich urzadz sobie przejazdówkę wokół bazy przeciwie do ruchu wska-

zówkę zegara. W wieżach strażniczych usytuowanych przy każdym z wejść do bazy natkniesz się na wartowników - kolejne ich zbiegowisko znajduje się na skrzyżowaniu pośrodku bazy. Obok niego znajduje się także schron przeciwlotniczy, a którym zazwyczaj znajduje się ostatni ze strażników.

Gdy baza zostanie wyczyszczona otrzymasz wiadomość. Teraz twoim zadaniem będzie obrona przed kontratakami wroga. Na mapie masz zaznaczone kierunki, z których będą one nadchodziły. Pierwszy z nich przeprowadzony zostanie przez całkiem spory oddział wrogich żołnierzy - najlepiej zająć pozycję z boku i z dala od bazy, a gdy tylko zobaczysz wroga, wystrzelać go z karabinów maszynowych.

Zanim się z tym uporasz, drugi kontratak najprawdopodobniej zdąży się już rozpocząć. Boki bazy wróć więc do miejsca, w którym po raz pierwszy do niej wjecha-



ł. Zastaniesz tam wrogi czołg, który wypada oczywiście potraktować z bazooki. Po pozbyciu się żelazta powtórz numer z objechaniem bazy w około przeciwnie do wskazówek zegara i wykończ wszystkich wrogów, jakich napotkasz, a następnie wjeżdż do środka.

Przygotuj się na ostatni atak - tym razem wrogowie także będą mieli bazooki. Po ich wykończeniu tą samą drogą przejdą Amerykanie, co oznaczać będzie koniec misji.

## Kampania 3

### Alert (Czerwony alarm)

### Ekwipunek kampanijny

4 x SMG i 2100 naboji

2 x LMG i 1000 naboji

2 x Sniper Rifle i 240 naboji

25 x Grenades

3 x Time Bombs

## Misja 1 - Hand in the Darkness

### (Ręka w ciemnościach)

Twoim zadaniem jest zdobycie wioski, zapobiegnięcie wysadzeniu kościoła oraz powstrzymanie wszystkich uciekających.

### Ludzie i ekwipunek

Peter Dare - SMG z 400 nabojami

Allen 'Ape' McDonnald - LMG z 300 nabojami

Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami

John McGrabb - LMG z 300 nabojami

Wjeżdż swoimi ludźmi do rzeki i w pojedynkę przeprowadź ich tak, by znajdowali się dokładnie naprzeciw kościoła. Wybierz żołnierza z LMG i przejdź nim trochę wyżej w górę rzeki.

Gdy dotrzesz do namiotów wyczołgaj się z wody i skieruj się w górę kanionu - wjeżdż tak daleko, jak tylko dasz, a następnie obróć się w kierunku namiotów znajdujących się po prawej stronie ścieżki. Jego zadaniem będzie zabicie wszystkich, którzy będą próbowali uciec. Teraz pora na zajęcie się pozostałą trójką - zadanie to o tyle trudniejsze, że wymaga zgrania w czasie. Wybierz człowieka z SMG i gdy tylko patrolujący teren Grek znik-





nie pomiędzy budynkami, podążając się do miejsca koło kościoła, z którego będziesz wdział detonator. Następnie, przy pomocy mapy, wyjdź z rzeki pozostała dwójka i połóż ich na ziemi.

Gdy rozpocznie się piekło wejdź w skórę żołnierza z SMG i rozwal każdego, kto będzie się chciał zbliżyć do detonatora. W tym czasie twoi pozostali żołnierze powinni pozabijać wszystkich uciekających.

Po ustaniu strzelaniny pozostanie już tylko paru Greków pośrodku miasteczka, dwóch w pobliżu zapory na drugim końcu miasteczka oraz dwóch po drugiej stronie kościoła. Po pozbyciu się ich wejdź w skórę snajpera i zabij wroga przycajonego za pierwszą zaporę. Teraz wystarczy już tylko skorzystać z jeepa i pojechać na drugą stronę kanionu, by zabić ostatniego wroga, co zakończy misję.

## Misja 2 - Lost Valley (Zaginiona dolina)

Musisz przedostać się jeepem na drugą stronę doliny.

### Ludzie i ekwipunek

Peter Dare - SMG z 200 nabojami  
Allen 'Ape' McDonald - Sniper Rifle z 85 nabojami  
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami  
John McGrabb - LMG z 200 rounds nabojami

Misja ta należy do prostszych, ale niestety dość czasochłonných.

Posadź swoich dwóch ludzi nie będących snajperami w jeepie - jeden niech siądzie za kierownicą, a drugi przy karabinie.

Teraz wejdź w skórę jednego ze snajperów i ścieżką z prawej wejdź na wzgórze. Pora na małą zabawę. Połóż go na brzuchu i zacznij się zczołgać. Od czasu do czasu użyj lunety, by posprawdzać okolicę, a następnie - z pozycji kłęczącej - również dno kanionu. Jest to taktyka, której będziesz w trakcie tej misji używał praktycznie cały czas.

Na pierwsze większe zgrupowanie Niemców powinienes się natknąć w pobliżu pierwszego mostu. Gdy pozbędziesz się ich wszystkich, przełęcz się na drugiego ze snajperów. Przejdź przez most i rusz biegiem wzdłuż drugiej strony rzeki. Dotrzesz do kolejnej ścieżki, tym razem biegnącej po drugiej stronie kanionu. Taktyka, jaką należy w jego przypadku zastosować jest dokładnie taka sama, czyli czołganie się i czesanie okolicy przez lunetę.

Po pewnym czasie będziesz mógł skrócić w ścieżkę biegnącą w górę. Zrób to - dotrzesz do tunelu, w którego środku natkniesz się na Greka. Najlepszym sposobem na jego odprawę do innego świata jest rzucenie granatu do wejścia do tunelu - wybuch powinien go nieźle rozerwać. Po tym małym przerwaniu przejdź przez tunel i połóż się z powrotem na ziemi. Przechadzając kanion znajdujący się z tej strony, łącznie z jego dnem.

Powinno się ono aż roić od Greków. Gdy się już ich wszystkich pozbędziesz, sprowadź do miejsce drugiego ze swoich snajperów.

Na dnie kanionu zauważyłeś pewnie wraze stanowiska ogniowe - gdy dotrzesz nad nie, będziesz się mógł pozbýć wrogów znajdujących się w ich środku. Zwróć także uwagę na znajdujące się na ziemi czarne placki - są to miny, których będziesz musiał unikać jadąc później jeepem.

Poniżej nie ma już żadnych innych skrótów, więc dalszą część drogi będziesz już musiał pokonać w sposób bardziej konwencjonalny, wjeżdżając się osłaniając. Twoim zadaniem jest wyczyszczenie całego kanionu. Po następnym zakręcie dotrzesz do zniszczonego mostu. Większość Greków znajdujących się w jego pobliżu zebrała się po prawej stronie kanionu. By przebyć ten kawałek kanionu jeepem, będziesz musiał wysadzić wagon kolejowy blokujący drogę - przed dalszą jazdą upewnij się tylko, że nie się już nie pali, bo szkoda jeepa.

Chwilę dalej skończy się ścieżka, którą to tej pory podążał snajper numer jeden. Przejdź nim na drugą stronę rzeki i poczekaj na jeepa.

Snajper numer dwa spotka się jeszcze z paroma ostatnimi Grekami załadniającymi rowy po obydwu stronach drogi. Pozbądź się ich przy pomocy snajperki, a następnie wyczyszczone umocnienia znajdujące się na wzgórzu. Po skończonej robocie wróć się i sprowadź jeepa, co powinno zakończyć misję.

## Misja 3 - Fallen Gods (Upadli Bogowie)

Zabij wszystkich znajdujących się w ruinach i jeźdź swoimi ludźmi na dół.

### Ludzie i ekwipunek

Peter Dare - SMG z 200 nabojami i 4 granaty  
Allen 'Ape' McDonald - SMG z 200 nabojami  
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami  
John McGrabb - LMG z 400 nabojami

Zignoruj briefing, bo rzeka to pewna śmierć - jest znacznie lepsze wyjście. Pójdź nią kawałek, a następnie zacznij wspinaczkę na wzgórze. Połóż wszystkich prócz snajpera na ziemi i skieruj twarzą w kierunku rzeki. Wejdź snajperem wyżej i zabij Greka, którego zobaczysz ponad murem. Strzał sprowadzi nowych wrogów, którzy będą się poruszali wzdłuż rzeki.

Gdy się ich pozbędziesz, rusz wzdłuż muru aż dotrzesz do miejsca ze schodami. Połóż swych ludzi na ziemi z twarzą skierowaną na te właśnie schody, a następnie puść krótką serię z LMG. Strzały spowodują, że pojawią się wraży wojacy zmlerzający w kierunku twoich ludzi - będzie ich całkiem sporo, bo ruszą się wszyscy wolni. Kłedy nie będzie już nikogo nowego przełazć się na snajpera i poczołgać się naprzód.

Po lewej stronie schodów natkniesz się na jednego wrażego żołnierza, dwaj następni stoją sobie wewnątrz wejścia. Kolejnego zobaczysz w ruinach, a dwóch dalszych będzie patrolowało stojący w oddali mur. Ale to nie koniec - jest jeszcze jeden po lewej stronie schodów - po drugiej stronie ruin.

Gdy z nim skończysz, wejdź swoimi ludźmi do ruin i wkrocz do świątyni. W jej rogach znajdziesz trzech ostatnich Greków: pierwszy w pobliżu lewego rogu przy wejściu, dwóch pozostałych w pobliżu rogów koło których przechodzisz, schodząc po schodach w dół - w ich przypadku najlepiej sprawdzają się granaty.

Misja kończy się, gdy wszyscy twoi ludzie znajdą się na schodach na końcu tunelu.

## Misja 4 - Osprey Nest (Gniazdo rybolowa)

Zabij wszystkich wrogów w bazie i zniszcz znajdujący się tam samolot.

### Ludzie i ekwipunek

Peter Dare - SMG z 300 nabojami i 4 granaty  
Allen 'Ape' McDonald - SMG z 300 nabojami i 4 granaty  
Whinston 'Cigar' Chill - SMG z 300 nabojami, Sniper Rifle z 5 nabojami i 4 granaty  
John McGrabb - SMG z 300 nabojami i 4 granaty

Na samym początku wybierz swojego snajpera i połóż się na brzuchu. Przy wejściu do jaskini popatrz w prawo, na moście powinienes zobaczyć Greka, którego musisz się pozbýć, a gdy to zrobisz połóż wszystkich swoich ludzi na brzuchach.

Teraz wejdź w skórę gościa z SMG i przeczolgać się na drugą stronę mostu. Mniej więcej po połowie drogi wyskoczy ci bledący Grek - zabij go i poczekaj na następnego.

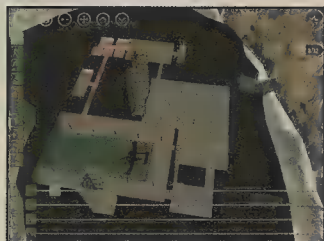
Gdy obydwaj będą już martwi przeprowadź wszystkich swych ludzi na drugą stronę mostu. Wewnątrz pokoju znajduje się czterech Greków, co niestety będzie w tej misji standardem, więc sposób czyszczenia pomiesz-



czeń powinienes opanować do perfekcji: najpierw do środka leci granat (rzut dolny), a następnie od środka wpada dwóch ludzi będących w pozycji na kłęczkach. Wejdź swymi ludźmi do następnego pomieszczenia. W tym miejscu musisz ich rozdzielić na dwie oddzielne, dwuosobowe drużyny, które następnie będą oddzielnie czyszczyć mapę.

Pierwszą z nich rusza z tego pomieszczenia na wprost. W pierwszym pomieszczeniu natkniesz się na pojedynczego Niemca, następnego przy windach.

Druga grupa udaje się w lewo. W następnym pomiesz-



czeniu znajduje się trzech Niemców, następny czai się na końcu długiego korytarza. W momencie gdy dotrzesz do jego połowy, zobaczysz kolejnego Niemca w przejściu po prawej. Po wejściu do pomieszczenia skieruj się w kierunku miejsca startu - wraży żołnierze będą zwróceni plecami w twój kierunek.

Wróć z powrotem do drzwi, w których czekał na ciebie Niemiec. Otwórz je i wrzuc do środka granat. By uniknąć szkodliwych dla zdrowia odłamków musisz to zrobić z korytarza i natychmiast po rzucie odsunąć się od wejścia.

Wybuch zwróci uwagę dwóch Greków na górze schodów, więc przygotuj się na ich przywitanie. Teraz zbierz swoich ludzi przy schodach i jeźdź na dół.

Czeka cię tu nieźła walka, bez której nie masz nawet co o dojściu do doku marzyć - warto strzelić w postawianego wódek samolotu paliwo, które wybuchając powinno zaoszczędzić ci konieczność osobistego zajęcia się znajdującymi się w ich pobliżu Grekami.

Po fajerwerkach czas na ponowne podzielenie swoich ludzi na dwie drużyny. Pierwszą z nich wysłasz wzdłuż niebieskiej trasy zaznaczonej na mapie, czyszcząc ją ze wszystkich Niemców - przy okazji uważaj na Greka przycajonego na dole windy.

Zadanie drugiej drużyny zaczyna się od przejścia na drugą stronę doku. Znajduje się tam rampa, po której można się dostać do samolotu - jest to miejsce, gdzie należy położyć bombę z zapalnikiem czasowym. Po jej ustawieniu udaj się w dół długiego korytarza - w każdym z pokoi, prócz przysiółków, znajdują się Niemcy. Teraz obydwie twoje drużyny powinny się znajdować w długim pomieszczeniu ze stolami. Drzwi do ostatniego pokoju będą zamknięte, ale wystarczy podłożyć pod niego bombę, a ustąpią. Poczekaj, aż znikną płomienie i zabij ostatniego wrażego żołnierza (jeśli jeszcze żyje), a misja zostanie wykonana.

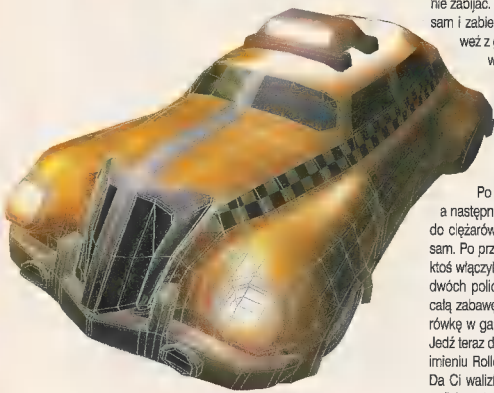
Scott Barbary

Thumackiem: Pat-e-phone



# Grand Theft Auto 2

Witam w solucji do GTA 2. Dodałem wszelkich starań, aby podczas gry nie spotkała Cię żadna niespodzianka, i abys jak najbezpieczniej dobrał **■** końca gry. Jeszcze jedno: nie-możliwe było opisanie misji w tej kolejności, jaką przyjmie gracz. Więc umówmy się, że będziesz wykonywał zadania w takiej kolejności, jaką podałem, tak, żeby nie było później niedomówień. Wszystko jasne? No to do roboty!



## Etap I

Kasa do uzbierania: 1.000.000.

Grupy przestępcze: Zaibatsu (czarni), Loonies (zieloni),

Yakuza (niebiescy).

Służby bezpieczeństwa: policja, oddziały SWAT.

Najpierw zajmijmy się gangiem Zaibatsu.

Wrogami dla Zaibatsu są Loonies. Pozabijaj tych drugih i zacznij wykonywać misje.

Najpierw jedź do dzielnicy Omnitron (zielony kursor). Odbierz tam jeden z dwóch telefonów.

Zlecenie nr 1: Cop Car Crush!

Jedź do dzielnicy Zarelli i z parkingu weź auto policyjne. Potem jedź na stację kolejową w dzielnicy Avalon. Zabierz stamtąd człowieka w czarnym wdzianku. Potem zawięz go pod prasę w północno-wschodnim Zarelli. Za wykonaną misję otrzymasz 20.000 dolarów.

Kolejne zlecenie odbierz tam, gdzie poprzednio.

Zlecenie nr 2: Wheller-Dealing!

Jedź do dzielnicy Zarelli i zabierz walizkę, zawierającą pewne środki odurzające. Teraz w trzy minuty musisz porzucić towar do różnych osób. Pierwszą dzielkę zostaw dla człowieka w dzielnicy Omnitron. Drugi znajduje się we Flotsam. Trzeci jest w tej samej dzielnicy trochę na południe. Został Ci już tylko jeden w dzielnicy Avalon. Po tej misji dostaniesz 20.000 dolarów.

Jedź jeszcze do dzielnicy Zarelli (żółty kursor). Odbierz tam telefon.

Zlecenie nr 1: Yutes Must Die!

Jedź do dzielnicy Funabashi na spotkanie z członkiem Loonies. Nie jest zbyt rozmowny, więc użyj poważniejszych argumentów w postaci pięści. Pamiętaj, że szef kazał Ci go

nie zabijać. Po wymianie informacji jedź do doków we Flotsam i zabierz czarny samochód. Jedź nim do Altamount i weź z garażu kołesa z Loonies. Potem jedź z nim pod wskazany adres. Gdy wysiądziesz, zaczekaj na niego. Gdy wsiądziesz, podrzuć go jeszcze pod prasę w dokach we Flotsam. Gdy samochód wybuchnie, dostaniesz 40.000 dolarów.

Odbierz drugą robotkę w Zarelli.

Zlecenie nr 2: Big Bank Job!

Po mieście jeździ ciężarówka z banku. Przejmij ją, a następnie jedź do Zarelli i zabierz stamtąd dwóch ludzi do ciężarówki. Potem udaj się do banku w dzielnicy Flotsam. Po przejechaniu bramy, zabierz walizkę z forszą. Oho, ktoś włączył alarm. Uciekaj z banku i przy okazji uważaj na dwóch policjantów przy bramie, bo gotowi są zepsuć Ci całą zabawę. Uciekaj do Zaibatsu HQ i zostaw tam ciężarówkę w garażu.

Jedź teraz do dzielnicy Omnitron na spotkanie z gościem o imieniu Rollo Tomashi.

Da Ci walizkę i dopiero wtedy możesz go wykończyć. Z walizką udaj się do dzielnicy Flotsam i pogadaj z pewnym policjantem. Gdy jego auto wybuchnie, udaj się jeszcze do dzielnicy Omnitron i odstaw tam swój obecnie posiadany samochód. Dostaniesz za tę misję 40.000 dolarów.

No i ostatnia misja w Zarelli.

Zlecenie nr 3: Lick Those Loonies!

Pojedź do dzielnicy Fruitbat. Zabierz z parkingu firmowe auto Loonies. Zaminuj je w warsztacie nieopodal. Odstaw go tam, skąd je zabrałeś. Gdy wybuchnie, radzę Ci być daleko. Zaraz potem jedź do dzielnicy Avalon i zabierz z parkingu czarną ciężarówkę. Weź do niej pasażerów z Zarelli. Jednak zanim odstawiś auto do Fruitbat, zamontuj sobie karabinek do auta (dziesięć magazynków kosztuje 25.000), bo na miejscu czeka Ci mała rozróżba. Gdy zabijesz wszystkich Loonies, dostaniesz 40.000 dolarów.

Jedź teraz do Zaibatsu HQ (czerwony kursor). Odbierz tam telefon.

Zlecenie nr 1: Armored Car Clash!

Musisz zniszczyć ciwa jeżdżące po mieście samochody, nadaszerowane ładunkami wybuchowymi. Są tak opancerzone, że zwykła broń na nie nie działa. Najlepiej zdobyć ciężarówkę z banku, bo jest ona bardziej wytrzymała **■** uszkodzenia, a ty będziesz musiał taranować auto przeciwnika tak długo, aż wybuchnie. Aha, masz tylko sześć minut na pomyślenie wykonanie misji. Jeśli zniszczysz oba samochody, dostaniesz 60.000 dolarów.

Tę robotę odbierz tam, gdzie przedtem, czyli w Zaibatsu HQ.

Zlecenie nr 2: Bank Van Theft!

Jedź pod wskazany adres. Przywłaszcz sobie ciężarówkę z banku, ale uważaj, bo nie tylko ty chcesz ją zdobyć. Gdy już będziesz w środku, przygotuj się to, że Yakuza po-

## Kilka porad ogólnych:

- Pamiętaj, że możesz biegać tyłem. Bardzo przydatne do eliminowania grupek gliniarzy.

- Dobrze jest być posłusznym całkowicie jednej grupie. Wynikają później z tego rozmaite korzyści, jak **■** przykład ochrona przed policją.

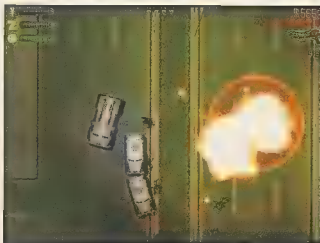
- Porada dla weteranów pierwszej części gry. Tym razem nie liczone **■** to, że wejdziecie pod jakiś samochód, **■** on się od razu zatrzyma. Jeśli jest rozpedzony, masz dużą szansę obejrzeć dokładnie asfalt. **■** zdarza się i tak, że umyślnie ktoś będzie w Ciebie celował.

- Radzę ci uważać na przypadkowych przechodniów. Bardzo często trafiają się złodzieje. Więc jeśli zobaczysz, że ktoś biegnie w Twoją stronę, po prostu go zabij!

- Pamiętaj, aby cały **■**as mieć najwyższy stopień zaufania dla jednego, wybranego przez siebie gangu.

- Jeśli nie uda Ci się wykonać za pierwszym razem jakiejś misji, to nie rwił włosów z głowy (to boli). Zazwyczaj możesz spróbować jeszcze **■**.
- Gdy kradniesz samochody, bądź przygotowany na to, że właściciel nie będzie go tak łatwo chciał oddać.

dejmą poćsig z Tobą. Jedź szybko, nie zatrzymując się do garażu w Omnitron. Potem jeszcze wykończ ścigających Cię Yakuza. Za całkowicie wykonaną misję dostaniesz 60.000 dolarów.







Zakończyliśmy wszystkie zlecenia u Zaibatsu. Jeśli nadal nie masz wystarczająco forsy, wykonuj misje u Yakuza albo Loonies, dla których opis znajdziesz poniżej.

Teraz przyszedł kolej na gang Yakuza.

Wrogami dla Yakuza są Zaibatsu. Zdobądź maksymalny stopień zaufania i wykonuj zlecenia.

**Dostań się do dzielnicy Shiroto (zielony kursor). Odbierz tam telefon.**

**Zlecenie nr1: Get Zitzaki!**

Weź auto, zaparkowane koło warsztatu w Funabashi. Jedź nim po doktora Zitzaki. Użyj klaksonu, a gdy wejdzie do środka, udaj się z nim do J-Lab w Funabashi. Odstaw go do garażu, a dostaniesz 20.000.

**Odbierz drugą robotę tam gdzie przedtem.**

**Zlecenie nr 2: Bank Robbery!**

Odbierz samochód, zaparkowany przy wejściu. Jedź nim do banku w Flotsam. Wejdź do środka i zabij dwóch gliniarzy. Potem ktoś wsiądzie z Tobą do auta. Od szefa dostaniesz 5.000 dolarów na przemiałowanie samochodu. Jedź do warsztatu. Następnie odstaw auto do garażu w Funabashi. Dostaniesz 20.000 dolarów.

**Jedź teraz do dzielnicy Funabashi (żółty kursor). Odbierz tam jeden z dwóch telefonów.**

**Zlecenie nr 1: Get Gama Rei!**

Na początku zdobądź karetkę. Potem jedź do dzielnicy Avalon, zabierz stamtąd kogoś o nazwisku Gama Rei. Zawiad go do garażu w Funabashi. Aha, byłbym zapominał. Twojego pasażera chcą dopaść Loonies. Za tę misję dostaniesz 40.000 dolarów.

**Odbierz kolejną robotę ■ Funabashi.**

**Zlecenie nr 2: Follow That Traitor!**  
Szef podejrzewa jednego ze swoich ludzi o zdradę. Zieci

Ci śledzenie domniemanego zdrajcy. Pójdź szybko pod wskazany adres i idź za nim tak, aby Cię nie zauważył. Gdy wejdzie do garażu, jedź szybko na spotkanie w Funabashi z człowiekiem o imieniu Refried Noodle. Jest mistrzem tortur, więc powie Ci, w jaki sposób można ukarać zdrajcę. Udaj się z nim do kryjówki zdrajcy. Zastaniesz go w towarzystwie dwóch kumpi, więc musisz ich też zabić. Gdy to zrobisz, dostaniesz 40.000 dolarów.

**No i ostatnia misja w Funabashi.**

**Zlecenie nr 3: Happy Gas Smash!**

Jedź na parking uniwersytetu. Zobaczysz tam samochód Loonies oraz czarną ciężarówkę. Daj im znak, że tu jesteś. Gdy wysiądą i ruszą na Ciebie, zabij ich czym prędzej. Następnie musisz zdobyć ciężarówkę z lodami. Zaminuj ją w warsztacie w Avalon i odstaw do Fruitbat. Uzbój bombę i uciekaj jak najszybciej, bo wybuch będzie naprawdę potężny. Nie zapomnij również, że jesteś na terenie należącym do Loonies, a zapewne w tym momencie bardzo Cię nie lubią. Za tę misję dostaniesz 40.000 dolarów.

**Jedź teraz do dzielnicy Ukita (czerwony kursor) i odbierz tam robotę.**

**Zlecenie nr 1: Swat Van Swipe!**

Musisz zdobyć ciężarówkę SWAT. Aby tego dokonać, musisz popełnić tyle przestępstw, aby policja nie dała sobie rady z Tobą i wezwiała oddziały specjalne. Tylko uważaj, bo oni już nie będą chcieli Cię złapać, ale wyeliminować. No dobra, gdy już będziesz za kierownicą ciężarówki, odstaw ją do garażu w dzielnicy Ukita. Dostaniesz 60.000 dolarów.

**Odbierz zlecenie z tego samego telefonu, ■ poprzednio.**

**Zlecenie nr 2: Stop The Tank!**

Jeśli znasz choć trochę angielski, wiesz już, co jest celem tej misji. Zanim ruszysz na czołg, upewnij się, że posiadasz w swoim arsenale coś, co go ruszy, bo pistolety i karabiny do takich nie należą. Jedź teraz szybko na spotkanie z czołgiem. Wykończ potężnie uzbrojoną obstawę i przygotuj rakietnicę lub co tam masz. Gdy zniszczysz czołg i ocalisz auto szefa, dostaniesz 40.000 dolarów.

Tym samym skoorczyliśmy służbę dla Yakuza. Możesz jeszcze przyłączyć się do Loonies.

Wrogami dla Loonies są Yakuza. Zdabądź maksimum zaufania i rozpocznij wykonywanie robot.

**Jedź do dzielnicy Fruitbat (zielony kursor).**

**Zlecenie nr 1: Pizza Cake!**

Jedź na uniwersytet i zabierz stamtąd walizkę. Postaw ją na ziemi i W NOGI! Już po wybuchu? Dogoń teraz gościa uciekającego czarną ciężarówką i zabij go. Za wykonaną misję dostaniesz 20.000 kawalków.

**Odbierz drugą robotę w Fruitbat.**

**Zlecenie nr 2: Radio Za-Za!**

Aby później nie było gadania, że Cię nie ostrzegłem, wiedz, że wszyscy sobie ubzdurali, by Cię zabić. Wszystko to za sprawą Zaibatsu i ich muzyki puszczonej przez radia w całym mieście. Kopnij się do dzielnicy Zarelli pod wskazany adres. Wejdź do budynku i weź walizkę z ładunkami wybuchowymi stojącą na schodach, ale uważaj. Jakś głupek zaczął rzucać koktailami Molotowa. Przebiegnij kawałek dalej i zeskocz z platformy.

Podkój materiały wybuchowe pod generator i uciekaj. Gdy wybuchnie, (prawie) wszystko wróci do normy, a ty dostaniesz 20.000 dolarów.

**Kawałek dalej, ■ we Fruitbat, tyle że w części zachodniej (żółty kursor) odbierz kolejne zlecenie.**

**Zlecenie nr 1: Who's Mad?**

Jedź do Altamount po kamizelkę kuloodporną. Wyjedź na ulicę. Wkrótce przyjedzie samochód Zaibatsu, a w nim Twoja



ofiara. Wykończ faceta i przejdź kawałek w dół. Będzie tam drugi uzbrojony w karabin koleś, którego również musisz pokonać. Za wykonaną misję dostaniesz 40.000 dolarów.

**Tam, gdzie poprzednio, odbierz robotkę.**

**Zlecenie nr 2: Dimentia To Go!**

Udaj się pod wskazany adres na spotkanie z pewnym człowiekiem. Potem skieruj się do Altamount, wjedź pomiędzy budynki i zgarnij zgromadzony tam arsenał. Zaraz potem jedź do Flotsam i odbierz kogoś z przystani. Jedź następnie do Flotsam. Podchodź w każde miejsce, gdzie zostajesz nakierowany. Potem przejdź przez schody i zatłucz strażnika. Rzuć koktailami Molotowa w maszynę stojącą na górze. Teraz wsiądź do limuzyny i odstaw ją do garażu we Sunnyside. Za tę misję dostaniesz 40.000 dolarów.

**No i ostatnie zadanie.**

**Zlecenie nr 3: Destroy J-Lab!**

Jedź na uniwersytet i zabierz trochę materiałów wybuchowych. Jedź do J-Lab w Funabashi. Pozabijaj wszystkich strażników, aby nie utrudniali Ci życia. Z tyłu budynku są schody, którymi dostaniesz się na dach. Zostaw tam materiały wybuchowe i szybko wbiegnij na schody. Dostaniesz 40.000 dolarów.

**Jedź do dzielnicy Sunny Side (czerwony kursor). Odbierz tam telefon.**

**Zlecenie nr 1: Taxi Drivers Must Die!**

Szef kazał ci znaleźć trzy jeżdżące po mieście taksówki. Jedź po pierwszej. Gdy wsiądziesz do auta, zabij kierowcę taksówki. Potem odstaw samochód do doków w Flotsam. Teraz kolej na drugą taksówkę. Zrób dokładnie to, co poprzednio i odstaw ją tam gdzie przedtem. W przypadku trzeciej taksówki będziesz musiał wykończyć paru klientów. Potem odstaw ją tam, gdzie zwykle, a dostaniesz 60.000 dolarów.

**Następne zlecenie odbierz tam gdzie poprzednio.**

**Zlecenie nr 2: Gang War A-Go-Go!**

Zaczni od kradzieży samochodu należącego do Zaibatsu. Potem jedź nim do Funabashi. Urządź sobie teraz polowanie na trzech uciekających Yakuza. Już skończyłeś? Dobra, weź samochód Yakuza i jedź do dzielnicy Omnitron. Tam zabij trzech wyznaczonych Zaibatsu, ■ dostaniesz 60.000 dolarów.

No i zakończyliśmy etap pierwszy!





## Etap II

**Kasa do zbierania:** 3.000.000 dolarów.

**Grupy przestępcze:** Zaibatsu (czarni), The Redneck (niebiescy), SRS Scientists (żółci).

**Służby bezpieczeństwa:** policja, oddziały SWAT, służby specjalne.

Od razu rozróżba! Zabij bieżącego Redneka, ▀ dostaniesz w nagrodę strzelbę.

Najpierw Zaibatsu.

Wrogami Zaibatsu są The Redneck. Podobnie jak poprzednio, zdobądź maksymalny stopień zaufania i jedź do siedziby Zaibatsu.

**Siedziba Zaibatsu to The Village. Jedź ▀ południe (zielony kursor). Odbierz pierwszy telefon.**

**Zlecenie nr 1: Science Fiction!**

Jedź na teren należący do The Redneck. Zabierz Pickupa, ale uważaj na rozstawione wokół niego straż. Jedź zdobytym samochodem do dzielnicy opalonej przez SRS Scientists. Przed bramą rozwal generator z czegoś, co wybucha. Wyjdź do środka i ustaw samochód przed wejściem. Uzbój ładunki wybuchowe i uciekaj jak najdalej, bo ten wybuch będzie potężny. Za tę misję dostaniesz 30.000 dolarów.

**Odbierz to zlecenie tam, gdzie poprzednio.**

**Zlecenie nr 2: Fire Truck Fun!**

Na początek zdobądź auto policyjne. Przebij się za policjanta. Teraz zatrzymaj ciężarówkę należącą do SRS Scientists. Przejmij ich pojazd i odstaw go do garażu w The Village. Następnie zdobądź samochód straży pożarnej. Jedź nim do The Village i zabierz stamtąd człowieka, który zamontuje Ci w samochodzie najprawdziwszy MIOTACZ OGNIĄ! Jedź tym samochodem do dzielnicy należącej do The Redneck i rozpocznij zabawę... tfu! rzeźnię! Gdy wykonasz misję, dostaniesz 70.000 dolarów.

**Jedź znowu do siedziby Zaibatsu ▀ ▀ kierunku na zachód (żółty kursor). Odbierz pierwszy telefon.**

**Zlecenie nr 1: Operation Z!**

Musisz zdobyć cztery wyznaczone przez szefa samochody, należące do The Redneck. Pierwszy jest w dzielnicy Tabasco. Ma ładną obstawę, ale jeśli poradzisz sobie z poprzednimi misjami, to nie sprawi Ci ona kłopotów. Pierwszy samochód odstaw do garażu w The Village (siedziba Zaibatsu). Następny samochód jeżdżący po mieście jak głupi, zawiera pewną substancję, na której zależy Twojemu szefowi. Zatrzymaj samochód i odstaw tam, gdzie poprzednio. Następną bryka to czerwona limuzyna. Znajdziesz ją w bazie The Redneck. Tyle tylko, że jest za bramą, której nie da się otworzyć. Musisz skorzystać ze skoczni, która znajduje się koło ogrodzenia. Zabierz czerwoną limuzynę, w której jak się okazuje, jeździł sam Elvis. Aby opuścić bazę The Redneck, musisz wyjechać z niej tak samo, jak wjechałeś. Poszukaj skoczni i odstaw limuzynę do garażu. Czwarty samochód to auto policyjne. Zdobądź ciężarówkę, abyś mógł doczepić przyczepę. Gdy już ją znajdziesz, jedź do bazy policji. Pech chciał, że ta dzielnica należy do SRS Scientists, więc musisz bardzo uważać, jeśli się nie lubicie. Doczep przyczepę z autem policyjnym i jedź do The Village. Odczep auto policyjne od przyczepy (możesz to zrobić pod wskazanym adresem). Wsiądź do samochodu policyjnego i odstaw go do garażu. Dostaniesz 50.000 dolarów.

**Odbierz następną robotę tam, gdzie poprzednio.**

**Zlecenie nr 2: Law Enforcement Larceny!**

Zacznij od przejęcia ciężarówki SWAT. Gdy już będziesz za kierownicą, odstaw wóz do tego samego garażu, gdzie dostarczałeś pojazdy w poprzedniej misji. Potem zdobądź samochód oddziałów specjalnych (szef jest chyba kolekcjonerem, jeśli chodzi o te rzeczy). Wprowadź samochód do garażu, a dostaniesz kolejne, uczciwie zarobione 50.000 dolarów.

**Odbierz trzecie zlecenie.**

**Zlecenie nr 3: Valdez Alert!**

Jedź do dzielnicy Stromberg i wejdź do budynku należącego do SRS Scientists. Aby się tam dostać, musisz zdobyć jakiegokolwiek szybkie auto, rozwinąć maksymalną prędkość i dostać się na nieczynne tory kolejowe, wykorzystując znajdujące się obok nich rampy. Stamtąd możesz przedostać się do budynku. Musisz teraz uważać na strażników, bo oni zrobią wszystko, aby Cię wykończyć. Wykorzystując rakietnicę, rozwal dwa generatory fuzyjne. Do obu dostaniesz się bez nadmiernego kombinowania. Pamiętaj, aby w drodze do każdego generatora zabrać w odpowiednim miejscu kombinizon ochronny. Gdy zniszczysz obydwu, pozostaje Ci już tylko wyjść na zewnątrz. Twój szef zapewne uznał, że ta misja to nic trudnego dla Ciebie i daje Ci jedynie 50.000 dolarów.

**Jedź ▀ kierunku północno-wschodnim (za czerwonym kursorem). Odbierz tam robotę.**

**Zlecenie nr 1: Murder In The Mall!**

Dostajesz do pomocy kilku ludzi. Możesz ukraść jakąś limuzynę, bo do niej wejdą wszyscy. Potem jedź do dzielnicy Xanadu i wstąp na pocztę. Wsiądź z pomocnikami i rozpocznij jatkę! Musisz zabić stu ludzi. Ta misja jest bardzo trudna, więc nie przejmuj się, jeśli jej za pierwszy razem nie ukończysz. No, ale załóżmy, że Ci się udało. Dostajesz za tę misję 70.000 dolarów.



**Następny telefon odbierz tam, gdzie poprzednio.**

**Zlecenie nr 2: Distraction Action!**

Jedź do wypożyczalni video w dzielnicy Morton. Kłós zostawił tam dla Ciebie koktail Molotowa. Wyjdź teraz na dach wypożyczalni. Wejdź na teren bazy policji. Musisz zniszczyć generator. Gdy wybuchnie, otworzy się przed Tobą brama wejściowa. Przechodź teraz tak mostkami, abyś dał radę dorucić do niego koktailem Molotowa. Gdy otworzysz bramę, uruchomi się alarm. Zejdź z dachu i wejdź do bazy. Uważaj na glinkarzy, bo tym razem zrobią wszystko, aby Cię zabić. Ukradnij ciężarówkę z samochodem na przyczepie. Teraz musisz opuścić bazę i nie dać się złapać policjantom w ciągu najbliższej minuty. Po upływie tego czasu dostaniesz 70.000 dolarów. Tym samym zakończysz służbę dla Zaibatsu.

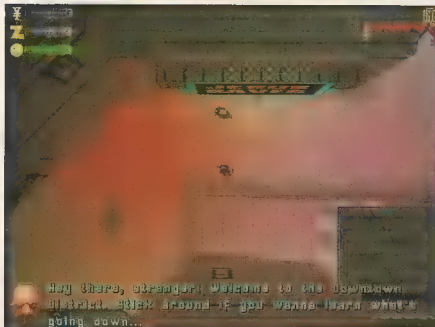
**Przejdźmy do gangu SRS Scientists.**

Ich wrogami są Zaibatsu. Co za tym idzie, już chyba wiesz? Udać się do ich siedziby.

**Najpierw Jedź do dzielnicy Stromberg (zielony kursor). Odbierz tam telefon.**

**Zlecenie nr 1: Sink Or Swim!**

Rozpocznij misję od przejęcia takśówki. Udać się nią do dzielnicy Arbo i spod wieży zegarowej zabrać jednego Zaibatsu. Po drugiego jedź na parking do dzielnicy Morton. Trzeci znajduje się na parking, również w dzielnicy Morton. Po ostatniego musisz jechać do dzielnicy Belmont. Teraz zawieź czwóreczkę do południowo-wschodnich okolic i napawaj się jękami pokonanych. No, a oprócz tego dostaniesz 30.000 dolarów.







### Odbierz następny telefon.

#### Zlecenie nr2: Fake Truce!

Ukradnij zaparkowany nieopodal czerwony autobus. Jedź nim do siedziby The Redneck. Zgarnij do środka dwie grupki Rednecków. Jedź teraz do The Village i tam też zabierz dwie grupki Zaibatsu. Zawieź ich teraz do siedziby SRS Scientists i zostaw ich na pastwę Twoich nowych kolegów. Zresztą możesz pomóc im zdekonować autobus... Kiedy wybuchnie, dostaniesz 30.000 dolarów.

### Odbierz teraz telefony, ustawione obok siedziby gangu (żółty kursor).

#### Zlecenie nr 1: Labrait's Plan!

Zostanie Ci przydzielonych kilku ludzi. Udać się z nimi wszystkimi do The Village. Musisz teraz uszczuplić armię Zaibatsu o 47 dusz. Gdy Ci się to uda, dostaniesz 50.000 dolarów.

### Jedź tam, gdzie poprzednio i odbierz telefon.

#### Zlecenie nr 2: Redneck Attack!

Jedź pod wskazany adres. Ujrysz tam trzy generatory. Obstawione są przez grupki SRS Scientists. Jednak nie zatrzymają oni nadciągających The Redneck. Musisz oślaniać generatory przez najbliższe dwie minuty. Bardzo pomocne jest szybkie ustawienie barykad z samochodów wokół generatorów. Gdy wykonasz pomyślnie zadanie, dostaniesz 50.000 dolarów.

### Odbierz trzeci telefon.

#### Zlecenie nr 3: Gran'pa We Love You!

Jedź do bazy The Redneck. Na wyznaczonym parkingu znajdują się trzy auta. Weź którekolwiek. Musisz zabić trzech ludzi z Loonies (sio!) w trzy minuty. Potem wróć na parking i zabierz pickupa. Ktoś na Ciebie już czeka, wpuść go do samochodu. Musisz z nim pojechać jeszcze do garażu w dzielnicy Stromberg - teren SRS Scientists. Zapomniałbym Ci jeszcze powiedzieć, że śluga Cię ktoś, komu zależy, abyś nie dojechał na miejsce. Za pomyślnie wykonane zadanie dostaniesz 50.000 dolarów.

### Odbierz telefon w bazie SRS Scientists (czerwony kursor).

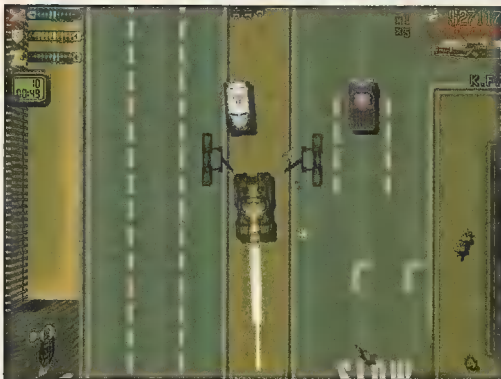
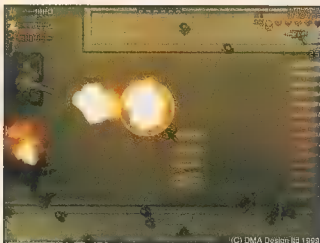
#### Zlecenie nr 1: Taxi Traitor Test!

Wyjdź schodami, znajdującymi się we wschodniej części bazy. Weź urządzenie sterujące. Wyjdź na górę i zacznij sterować taksówką. Musisz wykonać pięć okrążeń, jadąc w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, i masz na to niecałe dwie minuty. Gdy Ci się uda, przejmiesz drugie auto; tym razem wykonasz prawdziwą robotę. Jedź nim do dzielnicy Morton i odbierz człowieka spod pizzerii. Teraz tylko go zniszcz razem z samochodem. Pamiętaj, że Ciebie nie ma w środku, więc możesz zrobić, co Ci się spodoba (ja go wrzuciłem pod pociąg). Drugą taksówką jedź do dzielnicy Tabasco i podobnie jak poprzednio, zabij czekającego na Ciebie klienta. Trzecią taksówką jedź po człowieka w dzielnicy Cayman. Już Ci chyba nie muszę przypominać, co masz zrobić? Za tę misję dostaniesz 70.000 dolarów.

### Odbierz telefon tam, gdzie poprzednio.

#### Zlecenie nr 2: Water Garry On!

Zostają Ci przydzieleni czterej pomocnicy. Jedź z nimi do The Village. Dostał się pod wskazany adres. Musisz teraz zniszczyć cztery turbiny. Możesz spróbować rzucić w nie koktailami Molotowa przez plot, jeśli nie chce Ci się iść dookoła. Teraz musisz jeszcze zniszczyć generator. Aby się do niego dostać, musisz wrócić kawałek, wyjść po schodkach, następnie przejść przez mały mostek i zejść



schodami do generatora. Gdy go wysadziysz w powietrze, uciekaj, bo strażnicy już idą Cię wykończyć. Wyjdź na mostek. Tak dostaniesz 70.000 dolarów i kończysz służbę do SRS Scientists!

Został nam jeszcze tylko gang The Redneck.

Wrogami The Redneck są SRS Scientists.

### Jedź teraz do bazy The Redneck (zielony kursor).

#### Zlecenie nr 1: Blow Job!

Niedaleko Ciebie ktoś zostawił samochód, nafaszerowany ładunkami wybuchowymi. Zabierz je i odstaw pod wskazany adres. Pozostało Ci tylko uzbiorć bombę i uciekać. Po wybuchu zabierz drugi taki sam samochód, jedź nim do dzielnicy Redemption i zostaw z uzbrojonym ładunkiem pod bramą. Dostaniesz 30.000 dolarów.

### Odbierz drugi telefon

#### Zlecenie nr 2: Double-Cross Crush!

Zdobądź samochód Zaibatsu. Jedź nim do dzielnicy należącej do SRS Scientists. Musisz teraz wykończyć 50 ludzi, należących do tego gangu. Gdy już zaliczysz tę część misji, zdobądź auto SRS Scientists. Pojeźdź do dzielnicy należącej do Zaibatsu i powtórz to, co u SRS Scientists. Za tę misję dostaniesz 30.000 dolarów.

### Jedź w kierunku wskazywanym przez żółty kursor i odbierz telefon.

#### Zlecenie nr 1: Benson Burner!

Na początku przejmij jeżdżący po mieście biały samochód. Każ zaminować go w garażu w dzielnicy Xenon. Podstaw go pod dźwиг w bazie The Redneck. Następnie zdobądź ciężarówkę. Podczep do niej przyczepę i jedź, tam gdzie zostawiłeś zaminowane auto. Gdy będziesz miał na przyczepie, jedź do dzielnicy Domatrix. Podstaw auto pod dźwиг na parkingu policyjnym. Następnie wydostań się z parkingu. Wykonałeś misję, dostajesz 50.000 dolarów.

### Odbierz drugi telefon.

#### Zlecenie nr 2: Tanks-Diving!

Jedź do bazy wojskowej. Przy wejściu zniszcz generator. Wejdź na teren bazy wojskowej. Uważaj na żołnierzy, bo będą chronić czołg, który ty musisz przejąć. Teraz po opuszczeniu bazy będą Cię ścigać oddziały wojska, a z nimi raczej nie zadzierają. Barykady z czołgów nie obstawiają chodników - wykorzystaj! Dotrzyj do bazy The Redneck. Odstaw czołg do garażu. Dostaniesz 50.000 dolarów.

### Odbierz trzeci telefon.

#### Zlecenie nr 3: Greatest Hits!

Wyjdź na ulicę koło warsztatu. Zostaną Ci przydzieleni pomocnicy. Rozpocznij eksterminację Zaibatsu. Po prostu stań na ulicy i oczekuj na kolejne ataki. Teraz jedź na parking w dzielnicy Morton obok stacji kolejowej. Zabij czterech Zaibatsu i zniszcz limuzynę. Problem w tym, że ma ona pancerną obudowę, więc pociski nie zrobią na niej wrażenia. Możesz ją poczęstować np. koktailami Molotowa lub rakietnicą, ale uważam, że bardziej efektywne jest wepchnięcie samochodu z kierownicą pod pociąg. Nieważne jak to zrobisz, ale dostaniesz 50.000 dolarów, jeśli Ci się uda.

### Jedź teraz w kierunku pokazywanym przez kursor czerwony.

#### Zlecenie nr 1: Gang Car Bang!

Jedź z przydzielonymi Ci ludźmi do dzielnicy, opanowanej przez SRS Scientists. Musisz teraz zniszczyć pięć samochodów, należących do tego gangu. Następnie udać się do dzielnicy Zaibatsu i zrobić to samo, tyle że z autami Zaibatsu. Dostaniesz 70.000 dolarów.





## Odbierz zlecenie ■ tego telefonu co poprzednio.

**Zlecenie nr 2: Penal Ties!**  
Jedź do dzielnicy Dominatrix. Zabierz samochód, zaparkowany przed barem za... sam sobie dośpiewaj, z czym. Nie przejmuj się efektem Twojej pracy, bo było to zaplanowane. Jesteś w więzieniu. Znajdź człowieka, który powie Ci, co masz dalej robić. Idź do budynku, gdzie dostaniesz policyjne ubranko i karabin. Zabij teraz ośmiu gliniarzy, a to wbrew pozorom nie jest łatwe. Załóżmy, że Ci się udało. Znajdź teraz schodki, którymi dostaniesz się na górne poziomy więzienia. Wyszadź tam dwa generatory. Po ich zniszczeniu wyjdź poza teren więzienia. Udaj się teraz do bazy The Redneck. Wskocz (dosłownie) do siedziby Elvisa i wejdź do garażu. Dostaniesz 70.000 dolarów.

Tak zakończyliśmy misję drugą!

## Etap III

**Kasa do uzbierania:** 5.000.000 dolarów.

**Grupy przestępcze:** Zaiabatsu (czarni), Russian Mafia (czerwoni), Krishna (pomarańczowi).

**Służby bezpieczeństwa:** policja, oddziały SWAT, służby specjalne, wojsko.

Najpierw zajmijmy się gangiem Zaiabatsu.

Wrogami Zaiabatsu są Krishna.

## Jedź najpierw do dzielnicy Chemists (zielony kursor).

**Zlecenie nr 1: Grand Theft Auto!**  
Udaj się do dzielnicy Tabernacle i wejdź na teren należący do Krishna. Weź stamtąd samochód, jednocześnie unikając strażników. Odstaw samochód do garażu w dzielnicy Escobar. Następny samochód, to kradzione po mieście auto, należące do Russian Mafia. Odstaw je do tego samego garażu i jedź do dzielnicy Mad Island. Po samochodzie musisz jechać aż do doków. Jedź pod wskazany adres. Następnie idąc po schodkach do góry, dojdiesz na wyspę, z której zabierziesz trzeci samochód. Używając skoczni, opuść wyspę i odstaw go tam, gdzie zwykle. Ostatni samochód to wóz policyjny. Zdobądź ciężarówkę i jedź nią do dzielnicy Teidium, doczep przyczepę z wozem policyjnym. Musisz teraz jeszcze go zdjąć z przyczepy. Zrobi to za Ciebie dźwięk w dzielnicy Escobar. Odstaw samochód policyjny i zabierz 40.000 dolarów.

## Odbierz drugi telefon w dzielnicy Chemists.

### Zlecenie nr 2: ■ Was An Accident!

Jedź do dzielnicy Narayana. Wejdź na plac. Przebiegnij po taśmie produkcyjnej i zeskocz na dół. Zabierz walizkę. W podobny sposób opuść plac. Jedź z walizką do dzielnicy Lubyanka. Daj ją pewnemu Ruskiemu. Gdy w końcu kupnie w kalendarz, zdobądź samochód przypominający Hot-Doga. Jedź nim do dzielnicy Sennora i zaprosz do środka człowieka z parkingu. Gdy zatrąje hot-dogi i wysiadzie, jedź do dzielnicy Maharishi. Weź pasażera, który na Ciebie już czeka, ■ gdy wysiadzie, po prostu zaczekaj na skutek konsumpcji nieświeżej żywności. Zwróć uwagę na kolor twarzy, gdy w końcu się przekręci.  
Teraz jedź do dzielnicy Bayano. Wyjdź na dach i pogadaj z człowiekiem palącym peta. Teraz będziesz zdalnie sterował Ilmuzyą. Jedź do dzielnicy Pravda. Na miejscu zobaczysz wsiadających do samochodów członków Russian Mafia. Jedź z nimi do dzielnicy Maharishi. Uważaj na samochód kierowany przez Rosjan. Jeżdżą jak szaleńcy, co może Cię wpeścić w niemałe tarapaty. Podjedź do czekających Krishna. Zaczekaj, aż zniszczą samochód Russian Mafia. Gdy to zrobią, jedź Ilmuzyą. Dostaniesz 40.000 dolarów.

## Po następne misje jedź do dzielnicy Sennora; zaparkuj w House Of Guns (żółty kursor) i odbierz telefon.

### Zlecenie nr 1: Payback!

Jedź pod wskazany adres do dzielnicy Krimea na spotkanie z kilkoma członkami Russian Mafia. Zdobądź samo-

chód należący do tegoż gangu i wróć do nich. Gdy dobijecie targu, jedź na stację kolejową w dzielnicy Bayano. Pogadaj z Zaiabatsu. Wróć do dzielnicy Krimea i pogadaj z Russian Mafia. Powiedzą Ci coś, co bardzo wnerwi Zaiabatsu. Zabij ich teraz wszystkich! Uff!... Po tej aferze Ruscy mogą Cię trochę znieubić. Gdy się pozbieżasz, udaj się do dzielnicy Sennora i pogadaj z Zaiabatu stojącymi na schodach. Gdy się rozejdą, idź za tym z nich, który jest zaznaczony. Zostawi Ci walizkę z forszą. Zabierz ją i jedź do dzielnicy Pravda. Musisz wjechać przez bramę, ale cały dowcip polega na tym, że brama jest zamknięta. Wejdź na konstrukcję znajdującą się nieopodal. Idź na sam koniec dachu. Stamtąd rzucić jak najdalej koktailami Molotowa tak, aby trafić w generator. Gdy brama się otwori, zabierz szybko ciężarówkę i odstaw ją do garażu w dzielnicy Bayano. Nie zapomnij zabrać swojego honorarium - 40.000 dolarów.

## Odbierz drugi telefon.

### Zlecenie nr 2: Gang War!

Wykonywanie tej misji zacznij od kradzieży samochodu, należącego do Russian Mafia. Następnie jedź na teren należący do Krishna. Musisz zabić 50 członków tego gangu. Potem zdobądź autobus Krishna i podobnie jak poprzednio zabij 50 członków Russian Mafia. Za tę misję dostaniesz 60.000 dolarów.

## Odbierz trzeci telefon w House Of Guns.

### Zlecenie nr 3: Lock-Out!

Jedź pod bramę w



dzielnicy Teidium. Jest zamknięta. Jazdź kawałek na południe i sorobuj przy drugiej bramie. Niestety!... Mając na oku rzucającego koktailami Molotowa wariata, wyjedź spod bramy i udaj się do dzielnicy Sennora. Pogadaj z wielokrotnie czekającym na Ciebie. Jedź z nim pod drugą bramę w dzielnicy Teidium. Wyślądz z auta, a facet otworzy wejście. Wejdź do środka i jedź powoli za facetem. Gdy zabierze się za otwieranie drugiej bramy, zginie. Zdobądź teraz samochód Russian Mafia. Następnie wróć pod zamkniętą bramę. Musisz teraz wykonać skok nad wodą. Aby to Ci się udało, musisz wziąć maksymalny rozpęd. Gdy będziesz już po drugiej stronie, wślądz do ciężarówki i opuść tę bazę. Tyle że brama dalej jest zamknięta. Wyjdź poza teren bazy drewnianymi schodkami i wydość się na pobliski dach. Potem przajdź tam, gdzie ktoś rzucał koktailami. Zabij go i zabierz koktail. Jednak to nie wystarczy. Pobiegnij dalej i wdrap się po drugich schodkach, zabijając jeszcze jednego człowieka. Pobierz wszystkie koktaily i z najwyższego punktu budy-

ku zniszcz dwa generatory. Potem zabierz ciężarówkę i odstaw ją do garażu w dzielnicy Bayano. Dostaniesz 60.000 dolarów.

## Udaj się do dzielnicy Escobar i wejdź do Power Core (czerwony kursor).

### Zlecenie nr 1: I'd Like A Tank Please, Bob!

Na początku zdobądź ciężarówkę SWAT. Odstaw ją do garażu w dzielnicy Escobar. Teraz zdobądź samochód oddziałów specjalnych. Zahaluj go do tego samego garażu. Teraz przyszła kolej na ... czołg. Aby zdobyć ten pojazd, musisz się trochę podrażnić z wojskiem, co wbrew pozorom nie jest trudne. Odstaw go tam, gdzie poprzednie dwa pojazdy, a za fatygę dostaniesz 80.000 dolarów.

## Odbierz drugie zlecenie w Power Core.

### Zlecenie nr 2: Army Base Alert!

Dostań się do dzielnicy Narayana, wejdź na teren bazy wojskowej. Wyszadź w powietrze czołgi strzelające do Ciebie i zabierz wynaczony czołg do tego samego garażu, gdzie odstawiałeś pojazdy w misji poprzedniej (dzielnica Escobar). Gdy wykonasz misję, dostaniesz 80.000 dolarów.

I tak zakończyliśmy ostatnią w grze kampanię dla Zaiabatsu.

Teraz przyszła kolej na Russian Mafia. Ich największymi wrogami są Zaiabatsu. Zdobądź wystarczająco wysoki stopień ich zaufania i wykonuj misję.

## Najpierw jedź do dzielnicy Krimea (zielony kursor).

### Zlecenie nr 1: Hot-Dog Homicide!

Najpierw zdobądź autobus miejski. Najlepiej to zrobisz, jeśli zaczekasz na niego na dowolnym przystanku. Gdy już będziesz w środku, pokręć się nim trochę po mieście i zatrzymaj się na przystanku. Zaczekaj, aż autobus będzie pełny (szef Cię poinformuje). Pełny autobus odstaw do przebrworni mięsnej w dzielnicy Lubyanka. Teraz WEJDŹ na dach fabryki i czekaj w ustalonym miejscu. Popatrz sobie w dół ... Teraz zabierz podstawową ciężarówkę z hot-dogami. Odstaw ją do garażu w dzielnicy Teidium. Smacznego! Aha, twoje honorarium wynosi 40.000 dolarów.

## Odbierz drugi telefon ■ dzielnicy Krimea.

### Zlecenie nr 2: Mmm, Russian Sailors!

Jedź do dzielnicy Teidium i zabierz zaparkowany samochód gangu Zaiabatsu. Teraz jedź do dzielnicy Bayano i zabierz







do samochodu czekającego na Ciebie człowieka. Drugiego zabierzesz spod szpitala w tej samej dzielnicy. Po trzeciego musisz jechać do Power Core w dzielnicy Escobar. Ostatni z nich znajduje się w dzielnicy Sennora. Teraz całą czworokę odwieź do doków w dzielnicy Lubyanka. Podstaw ich pod dźwig i opuść tę dzielnicę. Dostaniesz 40.000 dolarów.

**Udać się do dzielnicy Pravda i wjeżdż do Brown-Eye Sewage Plant (żółty kursor).**

**Zlecenie nr 1: Officer Down!**

Masz od tej chwili pięć minut na zniszczenie dwu samochodów policyjnych. Po wykonaniu tej części zadania, zniszcz ciężarówkę SWAT. Uff ... Teraz jeszcze tylko dwa samochody oddziałów specjalnych. Jeśli wykonałeś to zadanie w ciągu pięciu minut, dostaniesz 60.000 dolarów.

**Odbierz drugie zlecenie.**

**Zlecenie nr 2: Tanks A Lot!**

Po mieście jeżdżą trzy czołgi. Masz je zniszczyć, tyle tylko, że aby tego dokonać, potrzebujesz trochę potężniejszego arsenału. Gdy już go zdobędziesz, zniszcz wszystkie trzy czołgi, których położenia masz zaznaczone. Za ich zniszczenie dostaniesz 60.000 dolarów.

**Odbierz jeszcze trzeci telefon.**

**Zlecenie nr 3: Karma Assassins!**

Zejdź po schodkach i skieruj się w kierunku wschodnim. Wyjdź z bazy i stań na czatach. Musisz zabić ośmiu członków gangu Krishna, którzy będą nadjeżdżać autobusami z różnych stron. Gdy wykonasz tę część zadania, jedź do dzielnicy Tabernacle i zniszcz autobus. Ale żeby tak łatwo Ci nie poszło, wiedź, że pojazd jest silnie opancerzony. Zwykła broń nawet go nie zadziała. Możesz go zniszczyć za pomocą zaminowanego auta lub czołgu. Polecam to pierwsze, ale wybór należy do Ciebie. Gdy wykonasz zadanie, dostaniesz 80.000 dolarów.

niemila niespodzianka - brama jest zamknięta. Aby ją otworzyć, musisz zabić trzech wytipowanych Zalbatsu. Gdy brama się otworzy, jedź z całą czworoką do dzielnicy Lubyanka i pogadaj z czekającym na Ciebie gościem. Gdy cała piątka sobie pójdzie, zdołaj samochód policyjny. Ruszaj w pościg za czerwonym samochodem

jeź-



dzącym

po mieście.

Zmus jego właściciela,

aby opuścił pojazd i przekonaj go, by da-

lej nie uciekał. Gdy go poskromisz, wsiądź z nim do samochodu policyjnego (jak prawdziwy policjant). Zawieź go do doków w dzielnicy Lubyanka. Gdy zobaczysz małą grupę członków Russian Mafia, wysiądź z auta i pozwól, by oni zrobili resztę. Dostaniesz za tę misję 80.000 dolarów.

I tak zakończyliśmy kampanię dla Russian Mafia.

Przyszła kolej na ostatni gang - Krishna.

Ich wrogami jest Russian Mafia. Zdobądź maksimum zaufania i zacznij wykonywać misje.

**Dostań się do dzielnicy Narayana i wjeżdż do Hut Of The Hill (zielony kursor). Odbierz pierwszy telefon.**

**Zlecenie nr 1: Deconstruction Yard!**

Udać się do dzielnicy Lattero i wjeżdż na plac budowy. Oczywiście, brama jest zamknięta. Jedź do dzielnicy Krimea i wjeżdż po rusztowaniach. Pomóż facetowi rzucającemu koktajle Molotowa zniszczyć generator. Wróć na plac budowy. Gdy otworzy bramę, pakuj się do środka. Zabij faceta stojącego na podwyższeniu, a następnie wysiądź ciężarówkę Zalbatsu. Dostaniesz 40.000 dolarów.

**Odbierz drugi telefon w Hut Of The Hill.**

**Zlecenie nr 2: Cop Car Scrap!**

Zdobądź samochód policyjny. Jedź nim do dzielnicy Narayana. Podstaw go pod

dźwig i zaczekaj, aż samochód przejdzie do historii. Teraz zdobądź inne trzy auta policyjne i zrób z nimi to samo. Dostaniesz 40.000 dolarów.

**Jedź teraz do dzielnicy Tabernacle i wjeżdż do Krishna Krushers (żółty kursor). Odbierz pierwszy telefon.**

**Zlecenie nr 1: Sunbeam Contract!**

Jedź do dzielnicy Mahariishi i pogadaj z grupką członków Krishna. Jedź na tereny należące do Russian Mafia. Gdy dotrzesz na miejsce, otrzymasz pewne instrukcje. Zaczni strzelać do Rosków, a po chwili dostaniesz 60.000 dolarów.

**Odbierz drugie zlecenie.**

**Zlecenie nr 2: Conversion Evasion!**

Dostań się do dzielnicy Escobar i wjeżdż do Decon Labs. Od razu Ci powiem, że czekają na Ciebie trzy małe czołgi. Zniszcz je, a następnie przejeżdż dalej do grupki członków Krishna. No tak ... Musisz wrócić po autobus należący do Krishna, bo na piechotę nie chce im się zasuwać przez

pół miasta. Gdy już go będziesz miał, wróć po nich i załaduj ich do autobusu. Zawieź ich do garażu w dzielnicy Narayana. Dostaniesz 60.000 dolarów.

**Odbierz trzecie zlecenie**

**Zlecenie nr 3: Cossack Conversion!**

Udać się do Lubyanka Warehouses w dzielnicy Lubyanka. Zabierz ciężarówkę i przy okazji uważaj na liczne strażę. Jedź do dzielnicy Tedium. Zabierz stamtąd cztery grupy członków Russian Mafia. Jedź teraz do dzielnicy Tabernacle i odstaw do garażu ciężarówkę wraz z zawartością. Za tę misję dostaniesz 60.000 dolarów.

**Jedź teraz do Vedic Temple (czerwony kursor). Odbierz telefon.**

**Zlecenie nr 1: Rooftop Rescue!**

Jedź do Tower Square w dzielnicy Bayano. Podejdziesz do bramy. Aby ją otworzyć, musisz zniszczyć trzy generatory. Będzie mądry problem, by się do nich dostać. Skorzystaj z północnego wyjścia z budynku. Zauważ budynek, obok którego są schodki. Wyjdź na dach i skacząc dostań się jak najbliżej generatorów. Teraz za pomocą koktajli Molotowa zniszcz je. Otworzy się brama, z której wyjdą Krishna. Idź za nimi. Biegnąc po budynku na pewno zauważysz bankadę z samochodów. Zniszcz ją oraz zabij Zalbatsu. Wraki samochodów odepchnij tak, aby nie zastawiały drogi. Potem wsiądź do limuzyny. Eskortuj drugą limuzynę, aż do wyznaczonego miejsca w dzielnicy Krimea. Gdy Ci się to uda, dostaniesz 80.000 dolarów.

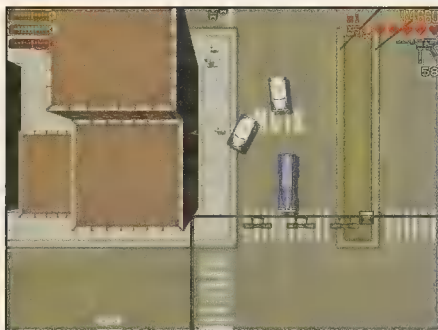
**Odbierz drugą robotę.**

**Zlecenie nr 2: Power Station!**

Jedź do Tabernacle i pogadaj z czekającymi na parkingu ludźmi. Potem jedź z nimi do elekrowni w dzielnicy Pravda. Teraz musisz umieścić cztery ładunki wybuchowe w wyznaczonych miejscach. Gdy będziesz blisko nich, zostaną odpowiednio poinstruowani. Gdy umieścisz wszystkie cztery ładunki na swoich miejscach, wyjdź na najwyższy punkt rusztowań i oglądaj efekt swojej pracy. Dostaniesz 80.000 dolarów.

I tak skończyliśmy kampanię dla Krishna.

I tak oto kończą się nasze niełecne poczynania w przestępczym świecie GTA 2. Do zobaczenia w trzeciej części gry!



**Jedź do Russian HQ (czerwony kursor).**

**Zlecenie nr 1: Vedic Massacre!**

Jedź do Azeri Heights. Wjeżdż na małe osiedle mieszkaniowe i weź do samochodu czterech ludzi czekających na Ciebie. Jedź z nimi do dzielnicy i wjeżdż do Vedic Temple. Zaczni strzelać do uzbrojonych członków Krishna. Po chwili włączy się zegar. Od teraz musisz utrzymać się na nogach jakieś dwie minuty, co wbrew pozorom wcale nie jest łatwe. Zażółtnij jednak, że Ci się uda. Dostaniesz 80.000 dolarów.

**Odbierz ostatnie zlecenie w Russian HQ.**

**Zlecenie nr 2: Super Grass Rescue!**

Jedź do Power Core w dzielnicy Escobar i spróbuj otworzyć drzwi do garażu. Gdy próby zakończą się niepowodzeniem, odszukaj i zniszcz cztery generatory. Będziesz to mógł zrobić z określonych punktów, które znajdują się przy każdym generatore. Gdy zniszczysz wszystkie cztery, otworzą się drzwi do garażu, i twoi kumple będą wolni. Podejdziesz do nich i eskortuj ich cały czas, ponieważ Zalbatsu zrobią wszystko, by ich zabić. Przy wyjściu czeka Ci



producent: Activision  
platforma: PC

# Battlezone II

**Gdy wykryto Obcych kręcących się w naszym Systemie, natychmiast zmobilizowano ISDF. Gdy w niewyjaśnionych okolicznościach zginął ambasador Ziemi, rozpoczęła się druga Bio wojna. Tym razem toczyli ją jednak nie ludzie przeciw ludziom, a ludzie przeciw obcym. Wkrótce po jej wybuchu młody pilot, o nazwisku John Burke, zasiadł w swym zwiadowczym podusz-kowcu, by sprawdzić nagle zamknięcie pobliskiej bazy, przy której kręcili się Obcy - Scionowie. To proste zadanie stanie się początkiem wielkiej kampanii, kampanii w Strefie Walki - w Battlezone II.**

## I Strategia ogólna i dla trybu Multiplayer

Jak każdy dobry RTS, BATTLEZONE II, nie ogranicza się do jednej strategii, dzięki której możesz odnieść zwycięstwo w danej sytuacji, ale (zależnie od twoich upodobań i zamiarów) daje ci możliwość zastosowania kilku rozwiązań (niezbyt ortodoksyjnych) niemal w każdej określonej sytuacji. Inaczej mówiąc, mimo elementów wziętych żywcem z gry akcji, jest to gra strategiczna, i aby wygrać, potrzebny ci będzie jakiś pomysł na planowe działanie. Dobry plan to połowa wygranej!

Nie będziemy nawet udawali, że znamy wszelkie lekarstwo na wszystko - taka chętność z pewnością byłaby nie na miejscu - ale w poniższych rozdziałach zamierzamy przedstawić wam kilka skutecznych (w mniejszym lub większym stopniu) strategii, dzięki którym prawdopodobnie wyciągniecie z gry więcej uciechy. Co prawda, nasz styl gry może tak bardzo się różnić od waszego, że taka obietnica jest bezprzedmiotowa. Ale może zachciecie znać te porady za przykładem.

W odróżnieniu od wielu innych poradników do rozmaitych gier ten wygląda tak, jakbyś mógł wedle niego grać przeciwko AI i człowiekowi. I rzeczywiście, ponieważ porady są skuteczne w obu wypadkach, nie rozdzielamy ich na dwie części (owszem, od tej reguły są wyjątki, które podamy na końcu). Człowiek, przeciwko któremu będziesz grał, będzie zwykle bardziej podstępny, pomysły i niebezpiecznie, ale tego w końcu powinien oczekiwać, prawda?

Zanim zaczniesz zgłębiać porady praktyczne i inne takie, powinienś skonfigurować wedle swoich upodobań interfejs i dobrze się z nim zapoznać. Zmień go tak, aby ci pasował do dłoni. Ponieważ gra BATTLEZONE II jest nie lada wyzwaniem dla twojego procka, jeśli masz sprząć doskonale inaczej, zrezygnuj z niektórych opcji graficznych, gdy tylko zaczniesz się "drapanie" obrazu (osobliwie w Misji 3, w okolicach bazy operacyjnej).

## Zasada 1-sza

### Poznaj możliwości swoich pojazdów taktycznych

Sugerowanie, że ich nie znasz, jest może z naszej strony bezcelnością, ale zapoznaj się dobrze z tymże II-gą naszego poradnika. Znajom się z funkcjami i właściwościami każdego pojazdu - potrzeba ci znać jego przeznaczenie, a szczególnie mocno i słabe strony.

Przemyśl, co możesz z nimi zrobić w określonych sytuacjach. Dotyczy to zwłaszcza Scionów i plastycznych możliwości niektórych z ich jednostek, a także trzech rodzajów używanych przez nie osłon.

Poza tym powinienś - oczywiście w miarę możliwości - zbadać teren w jakims pojeździe, który dobrze odpowiada twojemu stylowi walki, czy to będzie lekki i szybki pojazd zwiadowczy, czy ciężki i nieustępliwy jak syberyjski niedźwiedź

czółg. Dobra znajomość pola walki niejednemu z wielkich wodzów uratowała tyłek - Napoleon pasjami lubił studiować mapy, które zresztą za jego czasów były jeszcze dość kiepskie. Nie zawsze będzie to możliwe - szczególnie przy wcześniejszych scenariuszach - ale w miarę rozwoju kampanii (i przez cały czas w Instant Action), będziesz mógł to robić coraz częściej. Dobrze będzie też zapoznać się osobiście z możliwościami każdego pojazdu i zbadaniu systemu sterowania, oraz dostosowaniu go do twoich upodobań, w zależności od tego, jak rozdzieliś funkcje pomiędzy Joya, Klawiaturę czy Mysz.

## Zasada 2-ga Krąg i Unik

Jeżeli grałeś kiedyś w grę podobną do obecnej (powiedzmy Doom, Quake lub Half Life) znasz dobrze sztukę Uniknu po Kręgu. Trzymając wroga na celowniku robisz zwód lub uskok w bok, na lewo lub prawo. Ponieważ trzymasz wroga na muszce, oznacza to, że zataczasz krąg w lewo lub w prawo (nieprzypadek twu, oczywiście, pośrodku - o ile oczywiście pozostaje w bezwzględności). Masz wtedy szansę trafienia wroga, podczas gdy on będzie z tym miał pewne kłopoty, bo ty się poruszasz. Być może trzeba ci będzie trochę czasu, by dobrze opanować tę technikę, osobiście w terenie, który jest nierówny, co sprawia kłopoty przy celowaniu, więc nie ma rady, ćwicz, ćwicz, ćwicz... Ćwiczenie czyni Mistrza.

Oczywiście istnieje wiele odmian tej taktyki. Jeśli zastosujesz ją jednocześnie ty i przeciwnik, okaże się, że albo obaj zataczacie krąg (gdy każdy robi zwód w tę samą stronę), albo będziecie się poruszać po liniach równoległych (gdy zwód wykonacie w strony przeciwe). Aby uniknąć trafienia, najlepiej jest działać w sposób nieprzewidywalny - np. zyg-zakować. Uważaj jednak, bo wielu już dało piąmkę, gdy w niewłaściwym momencie zrobili zyg, zamiast zak. Możesz się cofnąć, co daje dodatkową korzyść z przeciwniczą celowania (bo trzeba ci się cofać tak, by nie spuszczać wroga ze skrzyżowania nić celownika - a przynajmniej powinienś się starać. Aby JEMU zejść z celownika, spróbuj wykorzystać skończoność twojego wozu. I wreszcie wykorzystaj osłonę, jaką daje ci ukształtowanie terenu, roślinność, drzewa, budynki i nawet inne pojazdy (sojuszników lub nieprzypadek), by choć na chwilę skryć się przed wzrokiem wroga.

Podczas wymiany ognia w boju spotkaniowym nigdy nie pozostawaj w jednym miejscu, a gdy tylko masz okazję, strzelaj z daleka. Korzystaj z każdej możliwości uszkodzenia lub unieruchomienia wroga, zanim cię dopadnie (np. ogniem z moździerza). W zasadzie nie polecamy szaleńczych ataków na wprost w stylu Szarzy Lekkiej Brygady.

## Zasada 3-cia. Używaj Mózgu, ■ naprawdę nie boli

Powinienes już o tym wiedzieć, że istnieje jedno, oklepiane jak lada szkapę powiedzenie, odnoszące się do gier, w których akcja miesza się ■ strategią, a które jużemy tu przytoczyć. Ćwiczenie Czyni Mistrza. Aby dać sobie radę w gronie Silnych i Niezależnych, aby wejść tam, gdzie Najwięksi Śmiałkowicie pękają (do gabinetu Szefera?), znaczy aby dać sobie

radę w trybie Multiplayer przeciwko doświadczonym i ostrzaskanym w boju przeciwnikom, powinienes jak najwięcej ćwiczyć.

Dotyczy to rozgrywania całych kampanii. Oczywiście może to być nudne i uciążliwe (nawet aktor w filmach erotycznych narzeka na nieustanne powtórki), zwłaszcza, że ponad połowa misji to misje w wysokim stopniu treningowe, ale tylko wtedy możesz opanować zasady, sposoby i elementy gry, tak że staną się niejako nawykowe. Sierżanci w koszarach nieustannie powtarzają rekrutom, że żołnierz nie ma myśleć i jest w tym sporo racji - sę w tym, by opanować rzemiosło do tego stopnia, by pewne czynności stały się dla ciebie odruchowe, byś wykonywał je zupełnie bez udziału świadomości. Dopiero wtedy możesz zacząć kombinować, jakby się tu najlepiej dobrać wrogowi do schabu. Niekiedy scenariusze kampanii mogą ci się wydać nudzące - osobiście na początku, jeśli więc opanujesz jakiś element (albo tak ci się będzie wydawało), przejdź w tryb Instant Action i ustaw grę tak, jak zachcesz.

Na koniec będziesz chciał trochę czasu poświęcić trybowi I. A. (Instant Action), doskonaląc swoje pomysły (co prawda w trybie Multiplayer niejednemu raz się przekonasz, jak bardzo się mylił, uważając siebie za doświadczonego wojaka. A propos, pamiętaj o starym powiedzeniu - "Są śmieli żołnierze i starzy żołnierze, ale nie ma starych śmiałych żołnierzy"). I.A. nie przygotuje ci niestety na podstępny wrogów, z jakimi się zetkniesz w sieci, ale przynajmniej - na początku - nie sprzedasz tylko za lano.

## Zasada 4-ta. Przede wszystkim Się Oslaniaj

Zwycięstwo w BATTLEZONE II polega na odebraniu nieprzyjacieliom (sterowanemu przez człowieka czy AI) - zdolności do zbierania i używania Bometału. Oznacza to też niszczenie Łupieżców i tych, co używają go do recyklingu. Żeby być brutalnie szczerym trzeba ci jednak powiedzieć wprost, że niektórzy nie będą cię lubili i też zechcą ci zrobić krzywdę (znaczy, to samo, co ty im). Wojna polega na robieniu drugim, co tobie nieśmie. I znów musimy odwołać się do starej maksymy, głoszącej, że "Najlepsza obrona to atak". Do tego jednak sam musisz umieć się bronić.

Istnieje wiele dobrych pomysłów na obronę, które możesz wykorzystać do tego, by zabezpieczyć sobie kompleks bazowy. Rozzejrzij się po okolicy i zapoznaj z ukształtowaniem terenu, zwracając szczególną uwagę na dogodne podejścia - na przykład na łagodne zbocza i dolinki. Jeśli twoja baza ulokowana jest pod stromą, wysoką ścianą, górującą nad otoczeniem, nie ma zbyt wielu szans, że atak przyjdzie z tamtej strony, a nawet jeśli tak się stanie, to nie będzie skuteczny. Wykorzystaj teren - umieszczaj elementy obrony tak, by nieprzyjacieli mogli je zobaczyć dopiero, kiedy nagle dostanie w tyłek - np. kryjąc je za grania. Pamiętaj, że zamiast umieszczać gdzieś wieżyczki i bunkry, możesz położyć pole min wybuchających na zbizenie lub naciskowych.

Umieszczaj elementy obrony tam, gdzie nieprzypiecie się ich nie spodziewa, ale z drugiej strony przemyśl wszystko, i rzutuj obronę w głąb. Możesz je ustawić w mniej lub bardziej regularny pierścień wokół bazy, lub ustawić je w podwójną linię na przemian dział i wyrzutni rakiet - wzdłuż oczywistych podejść. Najpiękniejsze jest w BATTLEZONE II to, że linia obrony nie musi być ustawiona na sztywno - przełnie, w miarę zmiany sytuacji powinienś ją zmieniać (jedynym wyjątkiem są Bunkry, które powinienś ustawić w punktach węzłowych). Zawsze pamiętaj, że nieprzyjacieli przede wszystkim będzie usiłował zniszczyć elementy twojego systemu zaopatrzenia w energię. Spróbuj wobec bazy ustalić system patrolowania, by wykryć nieprzyjacielskie jednostki wcześniej, albo gdyby zbliżyły się krycie.

Jeszcze jedna rada - nigdy nie ustawiaj dużych elementów systemu obrony jednego za drugim. Spróbuj ustawić wszystko tak, by pola ostrzału się pokrywały, by nie było w nich luk, ale z drugiej strony pamiętaj, że przekrycie ogniowe najczęstszym jest marmotrawstwem ognia. Wewnątrz bazy też zostaw coś do obrony - osobiście przy stacjach zaopatrzenia i przekazywania energii - u ISDF są jeszcze bardziej podatne na zniszczenia, niż w silach Scion.





## Zasada 5-ta. ~~Twoje~~ sąsiednie złomowisko (Scrap Pool)

No, pogadaliśmy o sposobach na zwycięstwo, zasadach organizacji obrony, unikach i krążeniu i tak dalej. A teraz przejdźmy do tego, co jest jądrem sukcesu - organizacji zarządzania Biometalem.

Jeżeli masz recykler, twój zapas pożytku (Biometalu) wynosi 40. Wysłany w teren recykler odzyskuje 1-ną jednostkę odpadów co trzy sekundy, więc pelen zapas odzyskasz po dwu minutach. Na nieszczęście wiele jednostek i struktur w BATTLEZONE II wymaga więcej niż 40 jednostek pożytku.

Tu wracają Łupieżcy (Scavengers). Mają w zasadzie dwie funkcje: Albo kieruje się je do Złomowiska (Scrap Pool) - złoża Biometalu, albo wysyła się je w teren, by zbierały tam skąpo rozrzucone kawałki Biometalu.

Po wystaniu Łupieżcy (o którym mówi się jako o Ekstraktorze, bo jego zadaniem jest wydobywanie ekstraktów odpadów ze złóż), powiększa on twój zapas o 20. Ekstraktory wydobywają Biometal szybciej - w tempie 1-nej jednostki na sekundę. Później będziesz mógł tworzyć bardziej udoskonalone Ekstraktory, zdolne do produkcji 2-u jednostek Biometalu na sekundę.

Grasujący po okolicy Scavenger dodaje po pięć punktów do ogólnej sumy posiadanego przez ciebie zapasu na każde znalezisko, oczywiście tylko wtedy, gdy zbiera dla ciebie. Nie masz bonusów za nieustanne zbieranie odpadów - jeśli twój zapas jest pełen, nie ma sensu wysyłać Scavengerów, choć z drugiej strony nieustannie potrzebujesz Biometalu, bo wciąż trzeba ci będzie rozbudowywać jednostki i struktury. Nie ma też sensu oszczędzanie odpadów - chyba że zamierzasz zbudować coś większego.

Zauważ też, że twoi najszczęśliwsi Łupieżcy pierwsi przywożą odpady, a dopiero później meldują się z nimi wolniej. Powiedzmy, że masz Udoskonalonego Łupieżcę (Upgraded Scavenger), zwykłego (Regular Scavenger) i Recyklera. Twoja sumaryczna pojemność odpadów wynosi 80. US przywiezie ci 20 J.O. (Jednostek Odpadów), RS kolejne 20 i Recykler 40. Jeżeli budujesz pojazd, który wymaga 20 jednostek, a masz dość Biometalu, używaj tylko US i niech się szybko zwija.

Recykler jest skuteczny, ale wolny aż do bólu, więc lepiej używać Scavengerów (co oznacza, że pierwsi musisz zanieść sporo złóż odpadów (Scrap Pools). Zauważ też, że w danej chwili aktywny może być tylko jeden producent odpadów, posiadanie więc czterech Scavengerów nie oznacza, że możesz produkować 4 J.O. /sec tylko po dawnemu 1 J.O./sec.

Swoje Scavengery musisz dobrze chronić. Dla tych, co są blisko linii nieprzyjaciela wymyśl obronę podobną do tej, jaką dotyczyłeś swojej bazy - wykorzystując ukształtowanie terenu, tak by zadać nieprzyjacielowi najcięższe straty minimalnymi środkami i tak dalej. Zastanów się, jak rozmieścić środki obronne i czy się w ogóle na to stać. W razie czego, postaraj się zorganizować obronę w postaci ruchomych środków szybkiego reagowania, wzmocnioną bunkrami (Turrets), lub innymi środkami (mny itp.).

## Zasada 7-ma. Gdy tylko to możliwe, atakuj!

Dotarliśmy wreszcie do idei przewodniej tego poradnika. Atakuj, atakuj i jeszcze raz atakuj, bo atak jest najlepszą obroną. Brzmii to dość prosto, ale atakować można na wiele sposobów, atak może mieć też wiele ukrytych celów. Najważniejszym z nich jest sklonienie nieprzyjaciela, by zrobił to, co chcesz, żeby zrobił. Zawsze staraj się narzuć wrogowi swoje zasady postępowania, nie daj się wymanewrować i rób to, czego się nie spodziewa.

Podczas niektórych rozgrywek wczesny atak na bazę może wpłynąć na dalszy rozwój gry - szczególnie, jeśli grasz przeciwko człowiekowi (A.I. jest niewrażliwa na strach, a psychika człowieka i owszem, poddaje się bojaźni jak najbardziej).

Szybkie, niszczycielskie uderzenie na strukturę nieprzyjaciela może skutkować tym, że zacznie myśleć, jak by tu obronić własny tyłek, pozwalając ci na opanowanie złóż Biometalu, do których - gdyby się nastawiał inaczej - mógłby cię nie dopuścić. Kolejne ataki nie muszą już być tak skuteczne, utrzymuj tylko wroga w bojaźni bożej, choćby przez sporadyczny ostrzał jego bazy z szybkich ruchomych pojazdów. Niech zna mores!

A skoro już mowa o bazach... spróbuj osadzić przynajmniej dwa lub trzech Scavengerów na zewnątrz, ale nie za daleko - nie chcesz chyba rozciągać za daleko swoich linii obronnych, przynajmniej na początku. Potem - zanim zaczniesz poważniejsze prace budowlane - rozbuduj swoje systemy zasilania (power base) i bunkry przekątnikowe (relay Bunkers), lub kopce pod anteny (antenna mounds). Następnie grasz ISDF powinien się skupić na budowie fabryki lub warsztatów (service bay), podczas gdy Scion skupi się pewnie na wypalaniu (kiln) lub kuźni - hucie (forge). Potem wszystko już zależy od twojego wyboru i temperamentu. Jedni woja budować swoje imperium powoli i wytrwale, szykując siłą, dobrze uzbrojoną grupę operacyjną, inni lubią szybkie, dobrze przemyślane i mordercze uderzenia taktyczne i niszczące rajdy lżejszych jednostek w głąb wrogiego ugrupowania.

W końcu tak czy owak rozgorzeży bitwy wokół złóż odpadów Biometalu. Celem tych utarczek jest oczywiście opanowanie tych złóż. Możesz zacząć dość wcześnie, budując obronę wokół tych złóż, nad którymi nawet jeszcze nie osadziłeś Scavengera. Lub ustawić kilka bunkrów przy Scavengerach nieprzyjaciela, co powinno go mocno wkurzyć. Dobrze jest połączyć w obronie własnych Scavengerów kilka ciężkich jednostek i parę lekkich - kombinacja skuteczna i groźna. Możesz też spróbować wykorzystać złoża jako wabik na nieprzyjaciół - obstawiając je tak, by wolał ich nieprzyjaciół w zasadzkę. Co prawda nie jest to pomysł rewelacyjny nowy - i nieprzyjaciół też może nam wpaść nawet bez wsparcia się niniejszym podręcznikiem.

Nadszedł czas, by zaatakować nieprzyjacielską bazę. Możesz wybrać kilka form ataku - na przykład bombardowanie (jeśli grasz jako ISDF), lub ostrzał z moździerzy (mortar) z platform. Jedną z form jest ostrzał dalekosiężny, najlepiej z miejsca, gdzie oni ciebie dosięgnąć nie mogą. Dobry i skuteczny jest szybki atak lekkimi środkami, by zabić nieprzyjaciela w miejsce, gdzie w zasadzce czeka nań kilku zawodników wagi naprawdę ciężkiej. Pierwotnym i najlepszym celem ataku będą oczywiście systemy zasilania, ponieważ bez energii cała nieprzyjacielska struktura się załamuje. Oczywiście dobrym celem jest też Recykler - nieźle jest zająć się nim z początku, kiedy nieprzyjaciół nie ma zbyt wielkich możliwości naprawczych.

Nie próbuj tworzyć zbyt wielkich grup operacyjnych - Napoleon na początku kariery lat wrogów niewielkimi siłami, ■ jak wybrał się do Rosji z półmilionową armią, dostał w zadek, aż się zakurzyło. Wielkie grypy nie za bardzo są mobilne i ciężko nimi kierować. Pięć, sześć pojazdów powinno wystarczyć. Postaraj się, by te pojazdy miały różnorodne - wcale się nie musisz przecież ograniczać do ich orga podstawowego.

Podstawową ideą w BATTLEZONE II jest narzucenie nieprzyjacielowi swojego stylu gry (oczywiście zakładamy, żeś go dobrze przemyślał), tak żeby nieustannie zaczepiany nie zdołał się opamiętać - bo wtedy on narzuci ci swój styl gry, a to już może okazać się niemiłe...

## II Pojazdy

Najważniejszą rzeczą w BATTLEZONE II jest zaznajomienie się z możliwościami, cechami, zaletami i słabościami każdego z pojazdów - czy to w trybie gry jednoosobowej, kiedy grasz przeciwko A.I., czy w trybie Multiplayer.

Powinieneś znać możliwości pojazdu, by wiedzieć, czy się nada do celu, jaki chcesz mu wyznaczyć, lub czy odpowiada twojemu stylowi gry.

## A. Siły ISDF

### Thunderbolt Scout

Budowany przez: Recykler  
Sposób napędu: Poduszkiowic  
Szybkość: Duża  
Opancerzenie: Brak  
Uzbrojenie: 2 działka, pociski rakiętowe, możliwość montażu dodatkowego wyposażenia

Pojazd zwiadowczy Thunderbolt jest doskonałą, ruchomą platformą do penetrowania terenu, badania okolicy, misji zwiadowczych i tak dalej. Jest szybki, zwrotny i posiada spore możliwości samoobrony. Jego radary mają jeden z większych zasięgów, można go więc używać jako ruchomego elementu systemu wczesnego wykrywania.

### Sabre Tank

Budowany przez: Fabrykę (Factory)  
Napęd: Poduszkiowic  
Szybkość: Średnia  
Opancerzenie: Lekkie  
Uzbrojenie: 2 działka, działko, moździerz, możliwość montażu dodatkowego wyposażenia  
Najbardziej wszechstronny i przydatny pojazd w całej grze osiągnął przez ISDF. Człg Sabre może się angażować w wymianę ognia, podczas której ma spore możliwości skutecznego "odgryz". Doskonali w ataku, równie skuteczny i efektywny w walkach obronnych.

### Avenger Missile Scout

Budowany przez: Fabrykę  
Napęd: Poduszkiowic  
Szybkość: Średnia  
Opancerzenie: Nie posiada  
Uzbrojenie: 2 wyrzutnie pocisków rakiętowych, możliwość montażu dodatkowego wyposażenia  
Nie tak szybki, jak Thunderbolt, Avenger jest idealną platformą defensywną, osobiście we wczesnych stadiach gry. Posiada dość dużą siłę ognia, wystarczającą na przeciwników, z jakimi przyjdzie ci się mierzyć ■■ z początku. Wadą jest jego niemal zupełny brak pancerza, co sprawia, że stosunkowo łatwo go zniszczyć.

### Ruchomy moździerz Szkał (Jackal Mortar Bike)

Budowany przez: Fabrykę  
Napęd: Poduszkiowic  
Szybkość: Duża  
Opancerzenie: Nie posiada  
Uzbrojenie: osady dla moździerza

Dobry w zasadzie tylko do jednej rzeczy - do ataku na bazę przeciwnika. Użyj go do bombardowania nieprzyjacielskich pozycji ze sporej odległości. Można go bronić na dwa sposoby: wykorzystując jego sporą szybkość do ucieczki - albo trzeba go wspierać innymi środkami. Ale gdyby przypadkiem udało ci się zaskoczyć jakiś ugrupowanie nieprzyjacielskie stłoczone na małej przestrzeni, wtedy ogień z moździerzy może być prawdziwie niszczący.

### Człg szturmowy Sentinel (Sentinel Assault Tank)

Budowany przez: Fabrykę  
Napęd: Gąsienicowy  
Szybkość: Niewielka  
Opancerzenie: Ciężkie  
Uzbrojenie: działko, 2 moździerze

Szkałki są niezłe, ale na dłuższą metę znacznie efektywniejsze są Sentinelle - dwa moździerze do bombardowania celu i działko, gdy przyszło do walki z bliska. Ponieważ porusza się na gąsienicach, jest nieco wolny i nie wszędzie przejdzie. Ciężko go prowadzić, ale jest bardzo skuteczny przy atakach na nieprzyjacielskie bazy i potrafi się nieźle bronić.



## **Łazik Attila (Attila Walker)**

Budowany przez: Fabrykę  
Napęd: Kroczący  
Szybkość: Niska  
Opancerzenie: Ciężkie  
Uzbrojenie: 2 dział, 2 działka

Attila jest solidną, kroczącą machiną bojową, doskonałą w obronie, ale w zasadzie wymagającą wsparcia przez lżejsze i szybsze jednostki, której poważną wadą jest niewielka szybkość. Używać go w obronie i po rozważnym namyśle, ponieważ jest skuteczny - ale drogi.

## **Ruchoma wieżyczka (bunkier) Grzechotnik (Rattler Turret)**

Budowana przez: Recykler  
Napęd: Poduszkiowiec  
Szybkość: Niska  
Opancerzenie: Lekkie  
Uzbrojenie: 2 dział  
Grzechotnik to pomyślny ISDF na tanią, dobrą we wczesnych etapach gry jednostkę, którą można skierować i umieścić z rozważą, by stworzyć w miarę skuteczny i niezbyt kosztowny system obrony. Wydad polecenie, dokąd mają się udać i niech bronią pozycji w miarę swoich możliwości.

## **Czołg raketowy Griffin (Griffin Rocket Tank)**

Budowany przez: Fabrykę  
Napęd: Gąsienicowy  
Szybkość: Niska  
Opancerzenie: Ciężkie  
Uzbrojenie: 2 wyrzutnie pocisków raketowych

Griffin może zostać użyty na dwa sposoby - do wsparcia bunkrów obronnych pociskami raketowymi, albo do wsparcia oddziałów szturmowych (choć trzeba uwzględnić jego niewielką szybkość). Ciężko go ugrać, bo jest solidnie opancerzony, bo inaczej się nie utrzyma.

## **Transportowiec powietrzny (APC)**

Budowany przez: Fabrykę  
Napęd: Lata  
Szybkość: Średnia  
Opancerzenie: Nie posiada  
Uzbrojenie: zamiast niego są miejsca dla przewożonych żołnierzy

APC to latająca platforma używana do przewożenia żołnierzy, gdzie zechcesz ich wysłać. Niełatwo ich wykryć, niewielkich w porównaniu z pojazdami rozmiarów, ale potrafią narobić niezłego bałaganu w nieprzyjacielskiej bazie. Sami za to stają się łatwym celem, gdy ktoś weźmie ich na muszkę, a już podczas lotu do APC można strzelać niczym do kaczek.

## **Bombowiec Liberator (Liberator Bomber)**

Budowany przez: Fabrykę  
Napęd: Lata  
Szybkość: Średnia  
Opancerzenie: Brak  
Uzbrojenie: Bomby

Doskonała latająca artyleria. Niemcy podczas II-giej wojny światowej swe frontowe sukcesy odnosili głównie dzięki temu, że ich dowódcy potrafili doskonale wykorzystywać lotnictwo taktyczne. Liberatorzy mogą nanosić szybkie i niszczące uderzenia na odległe cele, do których trudno dotrzeć w inny sposób. Zestrzelić je nieco trudniej, niż APC, i powinniśmy ich używać do niszczenia Power Lungs rozmaitych struktur Scion, albo do eliminacji zbłąkanych jednostek, które wydają ci się podejrzaną - albo ich nie lubisz.

Opancerzenie: Nie posiada

Uzbrojenie: działko, tarcza, możliwość montażu uzbrojenia dodatkowego

Jednostka ta przypomina bardzo Thunderbolta ISDF. Jest szybka, zwrotna i ma daleki zasięg radaru. Od Thunderbolta różni się tym, że ma system tarczowy Scion i zamiast pocisków raketowych, jak tamten, używa dział. Dział jednak jest mniej skuteczne w natarciu, używaj więc Zwiadowcy szybko, ale w razie potrzeby wysyłaj mu wsparcie w postaci czegoś cięższego. Zwiadowca może się przekształcać, ale znowu nie jest za bardzo skuteczny w żadnej z postaci.

## **Stróż (Sentry)**

Budowany przez: Wypalarnię/Hutę  
Napęd: Poduszkiowiec  
Szybkość: Duża  
Opancerzenie: Lekkie  
Uzbrojenie: 2 dział, tarcza, możliwość montażu uzbrojenia dodatkowego

Najsukuteczniejsza z lekkich jednostek w grze. Wyposażona podobnie jak Thunderbolt posiada tarcze i niezły pancierz. Może się przekształcać i jest szybki jak zwiadowca. Grupa Sentry uzbrojona w zmodyfikowane najnowsze działa może sprawić przeciwnikom bardzo poważne kłopoty.

## **Wojuownik (Warrior)**

Budowany przez: Hutę  
Napęd: Poduszkiowiec  
Szybkość: Średnia/nieduża  
Opancerzenie: Lekkie  
Uzbrojenie: 1 dział, 2 działka, Tarcza, możliwość montażu uzbrojenia dodatkowego

Nieco lżejszy niż czołg ISDF, Wojuownik potrafi mu sprostać dzięki kombinacji niezłej broni i tarczy (choć brak mu pocisków raketowych). Może się też przekształcić w silniejszy tryb przeznaczony do natarcia, rezygnując z części szybkości. Jednakowo skuteczny przeciwko jednostkom i przeciwko strukturom.

## **Włócznik (Lancer)**

Budowany przez: Wypalarnia/Huta  
Napęd: Poduszkiowiec  
Szybkość: Średnia  
Opancerzenie: Lekkie  
Uzbrojenie: pociski raketowe, tarcza, możliwość montażu uzbrojenia dodatkowego

Włócznik jest w zasadzie lekką, ruchomą wyrzutnią pocisków raketowych. Nie jest osobiście szybki, posiada jednak pewne możliwości obronne i trzeba się nieco postarać, by go zniszczyć. Ponieważ ma tylko jedną wyrzutnię, nie ma zbyt wielkiej siły niszczącej, ale zgromadzenie kilku tych jednostek może przyszkodzić dopieć.

## **Obuch (Mauler)**

Budowany przez: Hutę  
Napęd: Kroczący  
Szybkość: Średnia  
Opancerzenie: Ciężkie  
Uzbrojenie: 2 dział

Krocząca platforma uzbrojona w dwa działa - o dużej sile niszczącej. Moc, opancerzenie i szybkość sprawia, że Obuch jest nieco lepszy od jego odpowiednika ISDF. Nie jest za bardzo zwrotny, ale potrafi sobie poradzić w większości starć. Ciężko sobie wyobrazić ataki na bazy bez udziału Obucha.

## **Tytan (Titan)**

Budowany przez: Hutę  
Napęd: Gąsienicowy  
Szybkość: Niska  
Opancerzenie: Ciężkie  
Uzbrojenie: 2 dział, 2 działka

Z powodu różnic w określonych typach broni pomiędzy siłami ISDF i Scion, Tytan najczęściej wychodzi zwycięsko ze starć przeciwko ciężkim pojazdom ISDF, no chyba że się nadziejemy na Attilę - wtedy już jest jak los zdarzy, bo oba pojazdy są w zasadzie sobie równoważne. Ale wszystkie pozostałe jednostki powinny unikać Tytana jak zarazy. Jest znakomitym pojazdem do natarcia, potrafi stłuc na miazgę kilkanaście pojazdów ISDF.

## **Strażnik (Guardian)**

Budowany przez: Recykler  
Napęd: Poduszkiowiec  
Szybkość: Średnia  
Opancerzenie: Lekkie  
Uzbrojenie: 2 dział

Guardian jest odpowiednikiem Scion dla Grzechotnika ISDF. Wersja Scion jest nieco szybsza i ma nieco lżejszy pancierz. Użyj go na podejściach do bazy, podczas obrony bazy i w dobrze przemyślanych miejscach, mieszając nieprzyjacieli w szuki.

## **Łucznik (Archer)**

Budowany przez: Hutę  
Napęd: Lata  
Szybkość: Niska  
Opancerzenie: Lekkie  
Uzbrojenie: Moździerz

Jedyna latająca jednostka Scion opancerzona nieco lepiej, ale w związku z tym wolniejsza niż analogiczne jednostki ISDF (czym się różni od pozostałych jednostek Scion, z których każda zasadniczo jest szybsza niż jej odpowiednik ISDF). Zamiast atakowania i rozbijania jednostek, lub wykonywania nalotów bombowych, wykorzystanie Łuczników pozwala Grającemu jednostkami Scion na niszczenie wroga na sporych odległościach bez konieczności narażania własnego tyłka. Doskonali do ataków na bazy i sporych ugrupowań nieprzyjaciela - z drugiej strony jako jednostka słabo opancerzona łatwo popada w tarapaty.

## **Inne jednostki**

Nie od rzeczy będzie w tym miejscu uwaga, że w grze jest kilka rodzajów jednostek, które obie strony wykorzystują podobnie: Recyklerzy, Scavengerzy, Zbieracze (tugs/haulers), jednostki konstrukcyjno-budowane (constructor units/builders), wieżycyki działobitnie (gun towers/spires), i pojazdy naprawcze (service trucks/healers).

## **III A - Kampanie ISDF**

Kampanie ISDF (w sumie 17 misji) w rzeczy samej dzielą się na dwie części. Zadaniem pierwszej jest nauczenie cię wszystkiego, co można wiedzieć o grze, i każdy z jej elementów rozwija się powoli i statycznie. Druga połowa to kilka misji, które mają cię przygotować do tego, co cię czeka w najbliższej przyszłości. Kilka misji ostatnich - to naprawdę ciężki orzech do zgryzienia. Często zapisuj grę...

Każda misja określa ci zgodny z ogólnym założeniem cel rozgrywki i plan, przedstawiający jedną z możliwości osiągnięcia tego, czego się od ciebie wymaga. Niekiedy jest kilka sposobów na wykonanie zadania, a niekiedy wydarzenia nie się ziszcza, jeżeli nie uruchomisz lawiny wypadków, które do nich doprowadzą. Będziesz miał więc nieco czasu na eksperymenty.

## **Misja 1-sza:**

**To nie jest - niestety - plac koszarowy...**

**Cel:** Odszukać zagubiony posterunek ISDF. Zostać z porucznik Shabayev i wykonywać jej rozkazy...

Po otwarciu się drzwi transportowych i wyjściu dwu pojazdów zwiadowczych, masz ruszyć za ponacznic i wykonywać jej rozkazy. Kiedy będzie pruć przez krajobraz Pluto, trzymaj się jej jak przyklejony. Wkrótce się natkniesz na Strażnika

## **Sily Scion**

## **Zwiadowca**

Budowany przez: Recykler  
Napęd: Poduszkiowiec  
Szybkość: Duża





Scion - łatwo go ustrzelić, więc się tym zajmij i wai dalej. Trafisz w korytarz bazy, gdzie trzeba ci znaleźć budynek bunkra łączności - zbadać każdy budynek, naprowadzając go na celownik i naciskając klawisz I. Wykocz z pojazdu (klawisz H), wejdź do środka, gdzie już czeka Manson. Po krótkiej rozmowie wprowadzającej wróć do pojazdu i ruszaj za Shabayew do boju przeciwko Scionom - tym razem masz honor ze Stróżami (Sentry). Jeśli zostaniesz uszkodzony, zajmij się power-upami, a później ruszaj, by pomóc Czerwonym, gdy zostaną zaatakowani. Uszkodzenia naprawi ci wóz serwisowy. Odprowadź teraz wóz serwisowy do bazy, zniszcząc wrogów, którzy będą podejmowali wysiłki skrzywdzenia poczwica. Nie oddalaj się za bardzo, podopieczny jest trochę powolny.

### Misja 2-ga: Poszukiwania

**Cele misji:** Znajdź miejsce, gdzie ulokowano główną bazę ISDF. Trzymając się porucznik Shabayew, wykonuj jej rozkazy.

Wejdź do wozu i ruszaj za por. Shabayew. Nie trzeba ci będzie długo czekać na atak - traficie na Scion Sentries i budowniczych, nieopodal nowo wzniesionego zakłócaacza (jammer). Zniszcz Zakłócaacza i broń wozu serwisowego przed atakiem Sentries. Potem, z jadącym waszymi śladami wozem serwisowym ruszaj za por. Shabayew do miejsca, gdzie podążał Builder i zniszcz wszystkich wrogów. Niech gryzą piach! Dokonawszy tych wszystkich bohaterskich czynów, wróć do por. Shabayew - która wiezie do Konstruktora - i broń jej przed nowymi atakami Scionów, kiedy wraca do bazy. Kiedy uda jej się zbudować zasilacz (power generator), zadanie zostanie uznane za wykonane.

### Misja 3-cia: Ktoś nas tu nie lubi...

**Cel misji:** Zabezpieczyć główną bazę  
Bronić zasilacza

Zapobiegać wykradaniu oprzyrządowania przez wrogów

Ruszaj do tunelów i załatw Sciona Ściągacza (hauler), który próbuje zabrać trochę elementów wyposażenia. Wróć i udaj się do bunkra przekątnikowego (relay bunker). Wykocz i wejdź do środka. Podejdź do terminalu i walnij w spację, by uzyskać dostęp. Zapoznaj się z okolicą i odszukaj lokację Red One. Umieść tam radiolatornię (nav beacon - klawiszem N). Wróć do twego pojazdu.

Wróć tam, gdzie załatwiłeś Ściągacza, bo wkrótce pojawi się kolejna grupa Scionów (dwa Haulery i dwa Scouty). A dranie! Znowu chcą coś podwędzić. Przede wszystkim załatw Ściągacza, a potem zajmij się Scoutami. Jeśli odkryjesz, że brakuje ci mocy, możesz skoczyć do bazy i podreperować się w wozu serwisowym - albo możesz go ściągnąć wcześniej ze sobą. Możesz też wykroczyć ze Zwiadowcy i wkończyć do niedalekiego Sabre.

Teraz ruszaj Scouty znowu zaatakują bazę. Wróć szybko do bazy, załatw drania i znowu wróć na składowisko, gdzie ostatnia grupa Scoutów i Haulerów znowu podejmie próbę kradzieży wyposażenia.

### Misja 4-ga: Za gorąco!

**Cele misji:** Rozesłać w teren i w razie czego bronić jednostki Scavengerów. Znaleźć rakietnicę (tag rifle) i skierować się do bunkra komunikacyjnego ISDF. Wystrzelić ładunek znaczący (tracer round) w nieprzyjacielski statek. Weź pod rozkazy nowo wybudowaną jednostkę Scavenger i wysyłaj ją do pobliskiego złoża (scrap pool). Shabayew zajmie się budową wieżyczek typu Grzechotniki, a twoim zadaniem będzie ochrona Scavengerów przed atakami Scion. Wyślij dwa pierwsze Grzechotniki po obu stronach Scaven-

gera, a następnie dwa umieść nieopodal Recyklera (od strony najbliższego złoża).

Scavenger i Recykler zostaną zaatakowane przez kilka kolejno nadciągających grup Scionów, ale powinienesz łatwo się z nimi uporać.

Po tym wszystkim udaj się do zbrojowni, wykocz z pojazdu i weź dodatkowe wyposażenie do karabinu snajperskiego (sniper rifle power-up). Udaj się teraz do punktu, który oznakował dla ciebie Braddock. Wykocz do bunkra komunikacyjnego i poczekaj, aż pojawią się wrogowie.

Oczywiście stają jak glupi przed bunkrem. Użyj powiększenia (zoom-in), by przyzmierzyć się do kabiny Scouta. Ognia! Po trafieniu się rozlatuje - jeśli chybił, będziesz miał ponowną szansę, ale potwa to trochę, zanim amunicja się zregeneruje. Potem wróć do Sabre i rozwal pozostałych wrogów, pozwalając naznaczonemu wrócić do statku. Podążaj za nim... aż do końca misji.

### Misja 5-ta: Planeta Mroku

**Cel:** Zabezpieczyć strefę lądowania. Zbierać odpady, wykorzystując Scavengery

Współ z por. Shabayew zbadać okolicę, ale miej oko na bazę, bo czekają ją chmury Scionów. Zacznie się od Scoutów, potem pojawią się Sentries i Warriors. Uważaj, by nie razić swoich, osobliwie kiedy walka przeniesie się w pobliże Recyklera.

Shabayew umieści radionamierniki (nav Beacon) przy dwu złożach odpadów, wytwórz więc Scavengery i wyślij je do złożeń. Zbuduj też kilka leżących pojazdów, które będą działały jako wsparcie - niech to będą przynajmniej cztery Scouty. Załatw wszystko, co wejdzie pomiędzy Recyklera i złoża - rącz zwrócić przy tym uwagę, że drugiego złoża strzeżę wieżyczki Scionów.

Trzymaj się, gdzie jest Manson i unikaj ognia z działobitni Scionów. Dotarłszy do teleportu, załatw dwu niemierników. Wykocz z czołgu, pobejgnij do struktury teleportu i rozłóż ładunki wybuchowe (klawisz C). I szybko zabieraj stamtąd tylek!

### Misja 6-ta: Dziura

**Cele:** Obrona bazy ISDF. Przygotowanie własnych sił do kontrataku.

Kiedy baza zostanie zaatakowana, będziesz musiał nieźle się zwinąć. Nie licz na pomoc - choć nie jesteś sam, większość rzeczy trzeba ci będzie zrobić własnoręcznie.

Rozprawisz się ze Scionami, przesuń skrzydłowego do miejsca, gdzie jest Ekstraktor Scionów i wymaż wrogów z pamięci. Niech konstruktor wybuduje jakieś środki obronne - i bunkier przekątnikowy (relay bunker). Nie omieszkać wykorzystać złoża odpadów do wzmocnienia obrony - nieopodal bazy.

Osiągnąwszy stopień zaawansowania, który ci pozwoli na produkcję bombowca, użyj go (bombowca znaczy) do wsparcia wszelkich sił, które wysyłasz przeciwko bazie Scionów, leżącej na zachód od złoża. Najpierw rozwal co najwazniej - np. zbrojownię - a potem posprzątaj...

### Misja 7-ma: Przez lunetę

**Cele:** Zbudować bazę ISDF

Wyślij na poszukiwania Recyklera, zbuduj Scavengera i szybko umieść go na złożu, ponieważ wkrótce pojawią się Scionowie ze Scoutami i Sentriesami. Zbuduj drugiego Scavengera i zajmij złożo nieopodal pierwszego.

Zaczynaj budować bazę, upewniając się, że właściwie rozmieściłeś wieżyczki (turret) i inne elementy. Nie zapominaj o zasilaniu.

Usłyszawszy wezwanie por. Shabayew, wai na pomoc, mordując po drodze kręcących się Scionów. Potem wykocz i wbiegnij do budynku, kończąc misję.

### Misja 8-ma: Pomocyl

**Cel:** Uzyskać pomoc dla por. Shabayew, idąc pieszo do bazy Mansona.

W tej misji musisz zachować ogromną ostrożność, bo idziesz pieszo i jesteś podatny na obrażenia jak nagi ślimak. Uważaj na patroly Scionów i na razie nawet nie myśl o tym, by się któremuś postawić. Przypomina to całowanie lwa w pupę - wprawdzie przyjemność połączona z niewątpliwym niebezpieczeństwem. Uważaj na miejscowe dinozaury - można je polować ogniem z karabinu (choć trzeba się przygotować na spory wydatek amunicji, bo będą one zadziwiająco twarde żywoty), ale w większych grupach są diabło niebezpieczne.

Ruszaj na zachód do mokradeł, a potem skieruj się na północ ku zachodowi (N-NW). Na radarze zobaczysz kilka power-upów, jeżeli masz taką możliwość, to bierz i korzystaj. Potem skieruj się na zachód do kolejnego bagniska, a stamtąd na południe. Poczekaj, aż formacja Scionów przejedzie - nie zaczynaj walki, bo nie masz szans - a potem skieruj się do kolejnego bagna na zachód. Po drodze zbieraj Dopaleczkę (power-upy).

Baza jest ku zachodowi. Niestety, podczas zbliżania się do bazy musisz znowu się na szczęście i liczyć na to, że bazy dadzą ci osłonę ogniewą - bo nie za bardzo jest się gdzie ukryć.

### Misja 9-ta: Rozpierducha w dzungli

**Cel:** Atak na bazę Scion i uratowanie por. Shabayew.

Ruszaj z innymi jednostkami ISDF i załatw Sentry i Warriora Scion, na jakich się natkniesz. Upewnij się, że jedzie za tobą wóz obsługi, by naprawić wszelkie uszkodzenia i rozkazać fabryce zbierać się wyrobem uzupełnień, które pewnie ci będą potrzebne.

Dążąc na południe zacznieś się natykać na twardzieli - Scion Guardians. Możesz atakować na wprost, rzucając się im do gardel, co wymaga sporego szczęścia (bo w gruncie rzeczy nie masz za wielkich sił), albo możesz skorzystać z karabinu snajperskiego, załatwić jednego chyłem i tykiem, wskoczyć doń i dopiero wtedy zaatakować pozostałych Strażników.

Wróć ku wschodowi, w dolinę, gdzie czekają kolejne Sciony, razem z Budowniczym. Najpierw zabij Buildera, a dopiero potem jego kompanów. Możesz zrobić to ze snajperki, lub atakując na cały gwizdek, jak wolisz.

Baza Scionów jest już blisko i major podsyła ci do pomocy APC. Rozkacz APC lądować w bazie i w tym samym czasie uderz na nią z zewnątrz. Ruszaj na północ, by spotkać Shabayew, gdy odpadną dymy.

### Misja 10-ta: Oślepiający śnieg

**Cel:** Założyć bazę. Zbadać trasę nieprzyjacielskich konwojów. Zniszczyć Recykler wroga.

Wyślij Recykler i zająć budownictwo Scavengery. Wyślij pierwszego zbudowanego przez siebie Scavengera w teren - w końcu trafi na jakieś złożo. Rusz ku temu złożu, znowu wyślij Scavengera w teren, a potem rusz na południe, by znaleźć kolejne złożo i jeszcze jedno, które jest na wschodzie. W sumie masz trzy Scavengery. Zaczynaj ustawiać linie obrony, osobliwie przy luku nieopodal drugiego złoża. Kiedy już twe siły okrzepną, skieruj je do luku.

Wkrótce przez luk przedostanie się spory konwój Scionów z Recyklerem. Zniszcz go siłami, które tam zebrałeś i umieść radionamierniki tam, gdzie każe Bradley. Zlokalizuj Transmitter, a potem podążaj za Braddockiem do nowego lądowiska, gdzie misja się kończy.

### Misja 11-ta: Na cienkim lodzie

**Cele:** Ustanowić bazę i przygotować siły do ataku na bazę Scionów. Skierować się do strefy zrzutu. Przeprowadzić osierocony Recykler przez lodowe pole. Zlokalizować



zować statek Shabayev. Odprowadzić recykler do miejsca przeznaczenia.

Zniszcz statek, którym tu przybyłeś - wyskocz i umieść gdzieś ładunek (satchel charge). Ruszaj ku północy, by znaleźć swój recykler. Nie ruszaj go, tylko zwab trzy otaczające go lodowe nosorożce na cienki lód. Teraz daj rozkaz Recyklerowi, by ostrożnie skierował się za tobą na lód. Upewnij się, że chodzisz tam, gdzie lód jest ciemniejszy (znaczy grubszy), zamiast po jaśniejszym, cieńszym. Kiedy Recykler zamelduje, że ma już czysty szlak do swego radionamiernika, pozwól mu odejść. Scionowie będą próbować zatrzymać recykler, w miarę jak podejdzie powoli do strefy zrzutu. Kolejni się pojawiają, gdy zbliżysz się do transportu.

Wyslij w teren Recyklera i zainicjuj budowę niewielkiej bazy. Dowiesz się, że trzeba zniszczyć nekające namiemki drugi działobitnie Scionów. Ustaw kilka Scavengerów przy pobliskich złożach pomiędzy namiemkami (nav points) - pierwszy namiemki jest przy Recyklerze - i upewnij się, że wszystkie prawidłowo otoczyły umocnieniami wzmocnionymi przez działobitnie (gun towers). Gdyby ktoś chciał cię zaatakować, będzie miał się z pysza.

Zbuduj kilka pojazdów szturmowych (np. mortar bikes i kilka innych z wyrzutniami rakietowymi) i ruszaj do namiemki drugiego, by zająć się działobitniami. Nie daj się zaskoczyć Scionom, którzy będą cię chcieli zatrzymać - trzymaj ich z dala od bardziej podatnych na uszkodzenia pojazdów. Koniec misji następuje ze zniszczeniem ostatniej z działobitni Scionów.

## Misja 12-1a:

### Kontratak

**Cel:** Odciąć zajęte przez wroga bazy ISDF. Przywrócić zasilania. Zebrać rezerwy i odpadów. Ułuszenie broni Scionów w ich bazie.

Trafasz w sam środek nieuchwytnej zawieruchy, nie masz więc czasu do stracenia - wskakuj do Sabre i bierz się za Scionów! Upewnij się, że Recykler się gdzieś nie zabłąkał. Uporawszy się z napastnikami, bądź holownikowiściągnąć do bazy porzucone Scavengery i sprowadź je do zakładu treningowego (training facility).

Wypraw je do roboty przy pobliskich złożach. Odbuduj bazę i urządzenia obronne, a potem zabierz się za wywarzanie oddziałów ekspedycyjnych. Do ataku na bazę trzeba mieć przynajmniej kilka sztuk ciężkiego kalibru, więc myśl perspektywnie. Skieruj się na zachód i załaduj działobitnie Scionów ustawioną nieopodal złoza. Zaraz potem zajmij się pobliskim Tytanem i nie żałuj mu niczego, bo będą kłopoty.

Nieopodal jest źródło zasilania, ale też sporo Sciońskich Strażników i łżejszego sprzętu. Najpierw uderz na Strażników, a dopiero potem zajmij się drobiazgami. Potem rozkaż Holownikowi zepchnąć źródło zasilania i rozstrzelaj sciońską maszynę obronną.

## Misja 13-1a:

### Odpłata

**Cel:** Jak zwykle, nie dać się zabić.

Powinieneś siedzieć spokojnie i czekać na transport - przed skierowaniem się na południe, precz od miejsca akcji. Potem skontaktuj się z tobą Braddock i wyznacz ci spotkanie z Recyklerem na wschodzie lub południowym-wschodzie. Baze zbuduj tam, gdzie jest pole odpadów i nieopodal złoza.

Jak już się z tym uporasz, przyjdzie czas na uderzenie na bazę Scionów. Wróć któregoś tu przybyłeś, ku północnemu wschodowi, trafisz na działobitnie w jednym z rogów bazy Scionów. Stąd możesz systematycznie zrabować resztę... a co robić potem, tego łatwo się domyślić.

## Misja 14-1a:

### Dmuchanie w ogień

**Cel:** Zbadanie miejsca, gdzie się rozbił ISDF Carrier

Na północ od twojej obecnej pozycji jest kilka złoź, wyslij tam Recyklera i zainicjuj wyładowywać Scavengery. Udać się do miejsca katastrofy, gdzie ustawiono radionamierniki i załaduj sciońską ciągnik (Hauler). Możesz też spróbować załadować pilota Ciągnika ze snajperki i odciągnąć pojazd do bazy, ale to sprawa dość ryzykowna i nie zawsze się udaje.

Niestety, nie będziesz mógł sprowadzić normalnego ciągnika, by odciągnąć pojazdy, bo od samego początku zwał ci się na kark Scionowie. Zamiast więc transportu bezpośredniego, odciągnij go do jakiegos bezpiecznego rejonu i zbuduj obronę dość silną, by wytrzymała większość ataków bez twojej interwencji. I skoncentruj się na rozbudowie bazy, skupiając uwagę na ciężkich jednostkach szturmowych.

Teraz zechcesz pewnie powoli zatrzeć z powierzchni planety bazę Scionów, ponieważ naprawdę ci przeszkadza w sprowadzeniu zbląkanę owieczki do owczarni. Przystanąć się stawiać dopiero, kiedy im porzucasz większą część bazy.

Podczas powrotu z owieczką do owczarni, natkniesz się na por. Shabayev i stanielisz przed wyborem: połączyć się z Braddockiem i kontynuować misję ISDF, czy udać się za Shabayev i zobaczyć kampanię Scion. Kampanię ISDF będziesz mógł prześledzić później, choć jest tu jakiś bug, bo niekiedy niezależnie od twojego wyboru gra skazuje cię na kampanię ISDF.

## Misja 15-1a:

### Los zdrzajcy

**Cel:** Zniszczyć bazę AAN. Dopasć i wymazać z powierzchni globu siły AAN.

Do tej misji otrzymasz niewielką, ale dysponującą sporą siłą rażenia grupę. Pamiętaj, by używać wozów naprawczych do przywracania sprawności twoim oddziałom, zanim się wpakujesz w bitkę z dowodzonymi przez Mansona siłami AAN. Udać się ku północy, gdzie jest baza AAN, załadując na drodze pojazdy zwiadowcze (Scout) i ruchome wyrzutnie rakiet (Missile Scout). Ciężką artylerią rozwal działobitnie (Gun Tower), a gdy dotrzesz do samej bazy, w ten sam sposób załaduj wiązyczki na perymetrze. Potem już bez problemu uporasz się z zadaniem. Kiedy będziesz opuszczał miejsce rozpiędruchy, zaatakuj cię z zasadki Manson i reszta jego oddziałów. W skład poludniowej grupy napastników wchodzi czołg szturmowy Sentinel - załaduj go i będzie po zawodach.

## Misja 16-1a:

### Całość w Jedności

**Cel:** Załóżyc baze na planecie. Odkryć, jak się dostać głębiej...

Na północny-wschód od twogo lądowiska jest kilka złoź, wyslij tam Recykler i wypal kilka Scavengerów. Na początek - dopóki nie zbudujesz bardziej trwałych pozycji obronnych - będziesz musiał się zdać na czołgi rakietowe (Rocket Tank), ale miej się na baczności na Obuchy (Mauler) Scionów, które wróćce zaatakują twoją bazę.

Zajmij się budową lekkich jednostek szturmowych, a potem opuść bazę, kierując się ku północy przez rodzaj tuneli. Na pierwszym zakręcie skieruj się w lewo i dotrzesz do wejścia w głąbiny planety. Nie musisz zajmować się strażnikami, ale jeśli będziesz part tunelem dalej, mogą sprawić ci nieco kłopotów. Wróćcie się dowiesz, że nadciąga konwoj - Ciągnik i dwa Tytany. Niełatwo będzie się sprawić z twoim lekkim sprzętem, ale niech łżejsze maszyny zakręcają się wokół Tytanów, a ty rozwal resztę z daleka (na wszelki wypadek ściągnij jednostki wsparcia). Po zniszczeniu konwoju, misję uznaje się za wypełnioną.

## Misja 17-1a:

### II

**Cel:** Zniszczenie sciońskich komputera.

Ta misja jest dość trudna, bo jesteś zdany tylko na siebie. Komplex tworzy płatnina tuneli i skrzyżowań. Na każdym skrzyżowaniu tkwią dwa roboty strażnicze, które mogą szybko pozabawić cię osłony, oba dość twarde i odporne na uszkodzenia. Mniej więcej co czwarto po zniszczeniu ujawnia kryształ odmładzający, ale może łatwiej będzie ich mijać biegiem, nie podążaj za tobą zbyt daleko, bo program ogranicza je do pilnowania pozycji.

Wejścia do niektórych tuneli zamyka pole siłowe, trzeba ci więc będzie lokalizować odpowiednie systemy zasilania w przyległych pomieszczeniach. Każdy z nich wygląda jak



wysoki, na polu przezroczysty cylinder i trzeba go zniszczyć, by wyłączyć pole (zwykle jest jeden system zasilania, albo dwa). Pomieszczenia są strzeżone przez jednego lub dwa strażników, ale jeśli szybko przebiegniesz na drugą stronę kompleksu, zwykle się nie naprzykrzą. Jeśli stwierdzisz, że zaczyna ci brakować amunicji, wyskocz z czołgu i rozwal strukturę z karabinu - w ten sposób stracisz tylko dwa, lub trzy ładunki, zamiast 100-ty czy 200-ty.

Wróćcie dotrzesz do rdzenia struktury, gdzie trzeba ci zniszczyć wszystkie cztery podpory. W tym pomieszczeniu możesz znaleźć kilka odmładzających (rejuvenation power-ups). Niestety, aby nie było za łatwo, jak tylko zaczniesz walić w podpory, z jednego rogu pomieszczenia wyłec samonaprowadzające się miny (te ogromne, kołczaste kule). Nie daj się trafić i nadal rozwalaj kolumny (krąg i cel, krąg i cel). Nie zalecamy spadku do środka, bo ciężko się stamtąd wydostać (choć jest tam power-up). Tak czy owak kilka z tych min cię trafi, więc używaj power-upów rozsądnie i z umiarem. I wioz rób uniki.

Po zniszczeniu czterech podpór będziesz miał około 100 sekund na wydosytanie się precz do miejsca, gdzie zaczęłaś. Zapisz grę. Ponieważ niektóre z tunelów, przez które łazisz, będą zawalone i trzeba ci poszukać obejść. Jeśli zawrócisz części nieźr, zabraknie ci czasu, dlatego dobrze jest zapisywać grę. Jak się wydosytaniesz, koniec i zwycięskie fantazy...

## ■ B - Kampanie Scionów

Jest tu w sumie siedem misji i nie masz niemal możliwości nauki - za wyjątkiem misji pierwszej. Aby się wszystkich nauczyć, trzeba przynajmniej dwu misji, ponieważ Scionowie planują swe kampanie nieco inaczej, niż ISDF. Zasady jednak pozostają takie same.

Jak się okazuje, Scionowie są potomkami Furii, które uciekły z wojny stoczonej w poprzedniej części cyklu BATTLEZONE. Zwalili do odległego systemu gwiazdowego i znaleźli planetę pełną pozostałości po cywilizacji Cthon, starej rasy wykorzystującej Biometal. Aby wrócić na Ziemię i odzyskać siebie przodków, Scionowie pierwsi muszą przeskoczyć nieprzejazdzone im środowisko Mrocznej Planety, co oznacza, że trzeba im dostać trzy kryształowe mocy, ukryte na Mire przez siły ISDF.





### Misja 1-sza: Transformacja

**Cel:** Złożyć bazę. Eskortować ciałnik.

No dobra... jesteś Scionem i masz cienie głosik (jak Shabayev). Zaczynaj budowę bazy wykonując instrukcje Shabayev. Musisz się nauczyć, czym się różnią jednostki Scion od ich odpowiedników w siłach ISDF. Skonstruuj Wypalającą (Klin) i przećwicz budowę rozmaitych systemów obronnych bazy, a potem zbuduj kilka pojazdów klasy Warrior i wykonaj wiecieczkę mającą na celu zapoznanie się z otoczeniem i po okolicy.

Z tą wiecieczką to się pospiesz, bo Delta Flight zostanie zaatakowana. Trzeba ci będzie odeprzeć napaśników, eskortując Ciałnik i jego ładunek kryształu mocy do namiemika numer dwa. Zostaniesz odcięty przez ośpiśko, ale Ciałnik zostanie pod twoją kontrolą i skieruj się za zachodową i ciałnik też niech tam podąży. Zbliżysz się do ruin bieżdiesz miał honor spotkać ISDF Sentinel - zachowaj czujność i załatw go jak najszybciej. Spróbuj wykorzystać przeciwko niemu przewagę szybkości i ruchliwości.

W miarę postępów, natkniesz się na kolejnego Sentinela i Scouta - nie zapomnij o swoich samobieżnych minach Seeker, które są bardzo skuteczne i potrafią nanieść sporo szkód. Kiedy wreszcie pojazdy przeciwnika (ISDF) zostaną wykończone przez Epsilon Wing, przejmą eskortę Ciałnika i nastąpi koniec misji.

### Misja 2-ga:

**Cel:** Zacząć się na przeciwnika. Przejść niekniętą bazę ISDF.

Zaczynaj rozbudowę bazy nieopodal jednego ze złóż (zbuduj kilka Scavengerów, Guardianów, Healera i Buildera). Wkrótce baza zostanie zaatakowana przez ISDF (będą ci niepokoić Scouty i od czasu do czasu coś cięższego).

Zajmij się teraz budową grupy uderzeniowej i skieruj ją do namiemika, gdzie masz zamiar urządzić zasadzkę. Zbuduj tam obie szczytki imadła, zestaw kogoś, by go pilnował i chylem oraz tykilem skieruj się do bazy ISDF. Zaatakowawszy siły ISDF wycofaj się zważo do zasadki, gdzie bieżdiesz mógł spokojnie zgnieść wroga w dogodnych warunkach.

Zbuduj Scavengera, by zajął złóż nieopodal nowego artyleryskiego namiemika i dobrze go strzeż. Potem zajmij się budową Łucznika, lub dwu i niech zaczną bombardować systemy zasilania bazy ISDF. Kiedy to stanie i kiedy załatwisz obronę zewnętrzną, możesz wziąć bazę bez większego wysiłku.

### Misja 3-cia: Kryształ

**Cel:** Dokończyć budowę bazy Scion. Zaatakować bazę ISDF. Odcisnąć kryształ mocy.

Zbuduj bazę, wysyłaj na zewnątrz dwa Scavengery i zacznij rozbudowę linii obronnych, bo wkrótce zaczną cię nękać natręci z ISDF. Oni także zaczną wysyłać Scavengery do pobliskich złóż. Te Scavengery musisz niszczyć - co będzie ich mocno iytowało. Nowe wysyłane w pole Scavengery/Odcyskacze trzeba ci będzie dobrze chronić.

W swojej bazie zbuduj grupę uderzeniową, zanim się jednak tym zajmiesz, wysyłaj kilka szybkich, ruchliwych jednostek i oczyść drogę pomiędzy twoją bazą i bazą ISDF - tamci zostawili kilka uderzeniowych w wyrzutni rakiet czołgów, które mogą ci zdrowo przyszywać w plecy, jeśli się nimi nie zajmiesz wcześniej. Nie są za bardzo ruchliwe, ale też i nie muszą takimi być, a potrafią przyciągać z daleka. Nie zapomnij o zbudowaniu wozu serwisowego, który w razie potrzeby zajmie się naprawą uszkodzeń. Grupa szturmowa powinna się składać z ciężkich jednostek szturmowych wspartych szybkimi, ruchliwymi jednostkami - na wypadek przeciwności ISDF.

Baza ISDF nie jest wielka - strzeże jej kilka ruchomych jednostek i działobitnia (gun turret). Załatw więc rzucając przeciwko wraży jednostkom własne. Potem ruszaj do niedalekich generatorów mocy i Scavengera - dokonaj też napraw (w razie konieczności). Załatwisz nieprzyjaciół weź kryształ mocy.

### Misja 4-ta: Eskorta

**Cel:** Reaktywować Alchemitora.

Nie masz tu żadnej bazy do budowania - Najważniejsza (poza celem wymienionym wyżej) jest opieka nad Ciałnikiem, który targa kryształ mocy. Choćby nie wiem co, ciałnik ma być nieknięty.

Zaraz też zostaniesz zaatakowany przez Scouta ISDF. Zabij go szybko i sprawnie. Każ całej kolumnie ruszyć za tobą - ale miej na uwadze fakt, że Ciałnik jest bardzo wolny. W miarę zbliżania się do Alchemitora bieżdiesz coraz cięższy atakowany przez rozmaite jednostki ISDF. Najpierw rozwalaj najcięższe (osobliwie czołgi z wyrzutniami rakiet), a dopiero potem zabieraj się do drobiazgu.

Kiedy pojawią się dwa Scouty Scionów i zaproponują drogę na skróty, nie daj się zwieść i rozwal oba - to podstęp. Potem natkniesz się na ugrupowanie czołgów ISDF, ale jeśli zdołasz dokonać napraw, czołgi nie powinny ci sprawić kłopotów. Kiedy trafisz do Alchemitora, skieruj tam Ciałnik - i po zabawie.

### Misja 5-ta:

**Nie ma co liczyć ■ pomoc**

**Cele:** Złożyć bazę. Uszkodzić posterunek Nowego Reżimu. Zlokalizować bazę AAN i obronić ją przed siłami Nowego Reżimu.

Jak zwykle w misji Scion, kiedy masz Recykler, zbuduj bazę, ustaw Scavengery przy dwu pobliskich złóżach i zacznij rozbudowywać obronę bazy poprzez Strażników (Guardians). Wkrótce zaczną się ataki ISDF - od północy. Nie masz zbyt wiele czasu na subtelne przygotowania obronne - wysyłaj w teren kilku Guardianów, rozdziel zadania Scavengerom i zacznij budować cięższe, lepiej opancerzone pojazdy. Wkrótce nastąpi kolejny, cięższy do odparcia atak ISDF.

Po odparciu ataku Shabayev zachce, byś zjął most wodociąg do bazy Scion. Weź ze sobą paru pomocników, bo most jest strzeżony przez trzy czołgi ISDF. Po uporaniu się z obroną, zajmij się mostem.

Potem bieżdiesz musiał podskoczyć do bazy AAN i obronić ją przed atakami ISDF. Weź ze sobą Buildera. Shabayev zachce, byś zbudował działobitnie (gun spire) nieopodal miejsc, skąd przychodzą ataki. Możesz rozbudować swój zapas Biometalu przez wysłanie Scavengerów do pobliskich złóż, choć nie ma gwarancji, że napaśnicy ISDF nie pójdą za Scavengerami (co byłoby przebiegłą dywersją).

Ataki ISDF będą ciężkie i wsparte potężnymi siłami. Kiedy je odeprzesz, misja zostanie uznana za wypełnioną.

### Misja 6-ta:

**AAN**

**Cele:** Zniszczyć bazę Braddocka, zanim dotrze do niej konwój. Ukryj siły Scion wewnątrz bazy. Zniszcz konwój scionskich rebeliantów.

Znów jesteś przy jednostkach ludzkich, ale znasz już sposób postępowania: wysłać Recykler, zbudować dwa lub trzy Scavengery, (trzeci może się rozejść za Biometalem), obstarwić się liniami obronnymi z Guardianów, potem dodać kilka bunkrów (turrets) i zbudować warsztaty naprawcze (repair bay) oraz wóz serwisowy do reperacji bazy. Potem zbuduj fabrykę i zacznij gromadzić siły do szturm. Weź ze sobą kilkanaście ciężkich czołgów i parę lżejszych pojazdów.

Kiedy dotrzesz do bazy ISDF, możesz szybko załatwić generatory mocy i Recyklerem choć uważaj na jednostki ISDF, które będą chciały ci przeszkodzić. Po zniszczeniu Recyklera pojawi się grupa Scionów rebeliantów z ostatnim kryształem mocy - i nie będą się zachowywali przyjaźnie. Trzeba ci będzie ich załatwić. Zabezpiecz Ściągacz z kryształem mocy, żebyś później nie musiał się o niego martwić.

### Misja 7-ma:

**Braddock**

**Cele:** Złożenie bazy. Kontrolowanie wążowu.

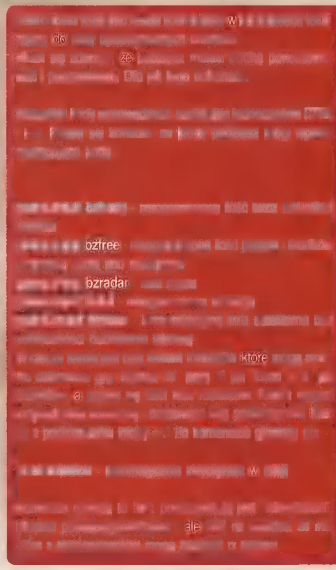
Nieopodal jest tylko jedno złóż odpadów, możesz więc zbudować dwa Scavengery i kazać drugiemu pokreślić się po okolicy, aż uda ci się przejąć jeden z pobliskich ekstraktorów ISDF. Ten jednak jest broniący przez grupę prawdziwych twarzi. Tymczasem zajmij się budową lżejszych jednostek i odparciem ataków ISDF - co nie powinno być trudne.

Kiedy przejdziesz zajęte dotychczas przez ISDF złóż - tamci nie będą zadowoleni, więc dobrze się obstarw Guardianami i innymi jednostkami. Upewnij się też, że dobrze broniący jest Recykler. Rozbudowawszy bazę, zbuduj grupę uderzeniową złożoną z kilku jednostek i weź drugi Ekstraktor, strzeżony przez grupę prawdziwych twarzych pojazdów (czołgi i inne, lżejsze jednostki). Po zniszczeniu tych jednostek i ekstraktora, przejmij Złóż przy pomocy innego Scavengera i obstarw je solidnie - w razie potrzeby możesz ściągnąć tu środki obronne z pierwszej zajętego złóża.

Drogę do bazy ISDF blokują teraz trzecie i czwarte złóż. Zbuduj tyle ciężkich jednostek, ile tylko zdołasz - jeśli uważasz, że masz ich dość, zbuduj jeszcze parę, o tak, na wszelki wypadek. Nie wysyłaj ich wszystkich na raz, bo będą się tylko potykać jedna o drugą. Pchnij za nimi Healera.

Teraz czas załatwić bazę, zbuduj więc środki do ataków na bazę - kilka Archerów - i jak zawsze pierw załatw z daleka systemy mocy. A potem wal na całego. Tak trzymać i nie popuszczać.

Po ostatecznym zniszczeniu bazy ISDF, masz nową robotę - wróć do Alchemitora i zabij Braddocka. Będzie siedział w Atyli, trzeba ci więc zabrać coś poręcznego. Ale to już ostatni bój, a zresztą niczego więcej ci nie przeciwstawia, więc nie musisz się tak bardzo spieszyć. Jak go sfajczysz, misja i kampania dobiegną końca.





producent: **Summit Interactive**  
platforma: **PC**

# Wild Wild West: Steel Assassin

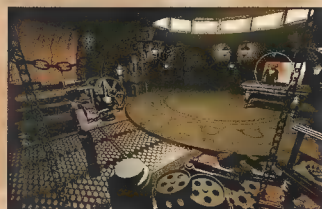
Komputerowa wersja kinowego przeboju Wild Wild West jest całkiem niezłym miksem przygodówki z westernową strzelaniną. Równie często **trzeba** używać głowy, co sięgać po colta. Niektóre zagadki są naprawdę trudne, dlatego postanowiłem Wam nieco pomóc i opisać, jak sobie agenci West i Gordon radzą z przeciwnikami prezydenta Granta.

## Easy Street

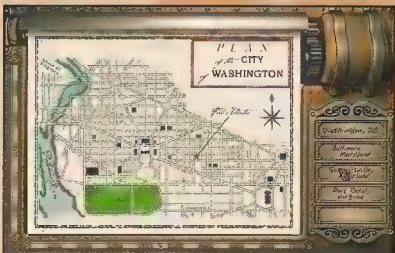
Rozpoczynasz grę po oglądnięciu trochę przydługiej cut-scenki. Znajdujesz się obecnie w wagonie pociągu, będącym jednocześnie Twoją kwatery główną. Podejdź do gabloty po prawej stronie i wybierz z niej broń na tę misję. Poza Coltem kaliber 45 radzę Ci zabrać ze sobą Dual Coil Lighting Generator, Six-Barrel Shotgun, Sick-Gas Canister Mortar, Spinning Disk Rip-Ejector. Naprzeciwko gabloty ze spulnami jest projektor. To taki bank danych. Jeżeli lubisz czytać nudne rzeczy, to możesz sobie poczytać, co tam jest napisane. W sumie jest to mało istotne, chyba że chcesz wiedzieć wszystko o spisku przeciwko Grantowi. Teraz skieruj się w stronę drzwi i obejrzyj sobie kolejny filmik, jak West podjeżdża pod knajpkę. Na początek porozmawiaj z Byrdem. To ten koleś siedzący nad krzyżówką przy drzwiach wejściowych. Pomóż mu rozwiązać krzyżówkę to właściciel spojrzy na Ciebie łaskawszym wzrokiem. Prawidłowe odpowiedzi to: 6 poziomo GRANT, 1 pionowo JOHNSON i 5 poziomo LINCOLN. Właściciel zapyta się Ciebie, czy potrafisz zrobić coś z maszyną, stojącą na blacie, aby działała jak korkociąg (jakby nie mógł używać, do otwierania butelek zwykłego korkociągu!). Podejdź do kominka, zdejmij z niego róg z prochem (Powder Horn) oraz wycior (Muskett Ramrod) i pogrzebacz (Fireplace Poker), a obok kominka znajdziesz miech. Jego także weź. Zbliży się do tej dziwnej maszyny i użyj wyciora. Potem skorzystaj z miecha i voila! Cut-scenka. Porozmawiaj z zadowolonym właścicielem (Mr. Street) i popytaj go o wszystko. Przejdź do jadalni. Ujrysz tam placzącą kelnerkę Misty. Ze stołu weź szczyptę i porozmawiaj z Misty. Nie jest ona zbyt rozmowna, ale nie poddawaj się. Zaczniij rozmowę jeszcze raz. Misty podzieli się z Tobą jej kłopotami. Przeczytaj kartkę, którą Ci pokaże. Prawidłowa odpowiedź to Mr. Byrd. Popytaj ją o wszystko. Rozmowa ta będzie podsłuchiwana przez faceta, który wcześniej siedzieli przy stoliku koło Byrda. Chyba szykują się kłopoty. Zanim to jednak nastąpi, wrzucił osobisty Westa spowoduje, że wyglądzie on w pokój Misty. Oglądniij sobie filmik i bądź przygotowany na walkę. Po zakończeniu cut-scenki, pocałuj Misty. Z góry zaczęła do Ciebie strzelać. Ze stoły zabierz igłę i pobiegnij do drugiego wyjścia. Użyj igły na zawiasach, ale zanim to uczynisz, naładuj najpierw wszystkie broń. Wyjdiesz z tyłu obory. Przed Tobą, za pokładanymi szczapami drewna, kryje się uzbrojony facet. Roz-



łoż go z colta. Naładuj go ponownie i kiedy ruszysz zostaniesz ostrzelany przez kolejnego pacjenta, chowającego się w kurniku po lewej. Schowaj się za wozem z beczkami i stamtąd raż przeciwnika celnym ogniem. Kiedy padnie, przeszukaj jego zwłoki oraz faceta, który krył się za drewnem. Obok tych innych zwłok stoi wóz. Kliknij na jego przedzie (kursor powinien być zielony). Oglądniij filmik, jak Jim West pcha wóz w stronę wieży, na której siedzi kolejny zbrojny drab. Kiedy skończy się cut-scenka, z krzaków wyskoczy uzbrojony drab. Zastrzel go jak najszybciej i biegnij na drabinę na dole ekranu. Wejdź na nią i zastrzel gościa, czającego się na wieży. Przeszukaj trupa i skieruj się w prawo w dołu ekranu. Dojdiesz do stajni. Zmień broń na Dual-Coil Lighting Generator i wejdź do środka. Nad Tobą, na płacie jest bandyta. Strzel w zawieszony pod sufitem uł. Zabij faceta i idź w lewo. Kliknij na beczce z olejem w kącie. Cut-scenka. Idź do wejścia i załatw znajdującego się tam przestępcę. Przeladuj wszystkie spulny. Wejdź do pomieszczenia obok. Jest tam dwóch pacjentów, którzy mogą Cię trochę pokiereszować. Nie martw się tym jednak zbyt, bowiem jest to ostatnia część planszy. Po wejściu do pomieszczenia, strzel z Sick-Gas Canister Mortar do najbliższego przeciwnika. Jeżeli wykonasz to w odpowiedni sposób, to powinno się oberwać obu. Zmień szybko broń na colta i dobij ich, zanim odzyskają świadomość. Kliknij na kolumna. To już koniec pierwszego poziomu.



stępnie podejdź do kominka i weź miech. Tym razem jednak użyj go na spulnawce (stoi na podłodze przy barze). Podejdź do okna za barem. Otwórz okno i obejrzyj filmik. Użyj miecha (z "wodą") na latarni, a następnie użyj również pogrzebacz. Cut-scenka. Kliknij na latarni i weź znajdujący się tam przedmiot (Wet Lantern Wick). Jeżeli według Ciebie to było obrzydliwe, to wybierz sobie, co musiałbyś zrobić, gdybyś nie miał miecha. Użyj teraz Wet Lantern Wick jako suszarki, a potem za pomocą metalowych szczyptec (tych z jadalni) weź z paleniska trochę żaru. Wróć się do latarni i włóż suchy Lantern Wick na miejsce oraz użyj żaru, aby ją zapalił. Obejrzyj filmik. Twój przeciwnik, jak widać, nie ma żadnych skrupułów, a ich ofiara pada biedna Misty. Jeżeli myślisz, że uda Ci się uciec przez okienko, to jesteś w błędzie. Zostało ono zabite gwoździem od drugiej strony. Nadszedł czas, aby zająć do szafy. Użyj do otworzenia Small Fancy Key (zdobyłeś go w poprzedniej misji). Podpowiedź do rozwiązania zagadki powinien znaleźć w Journal lub w Photo-WhalJamighallt. Wejdź do środka. Podnieś chusteczkę Misty z podłogi, kliknij na stole i weź Night-Vision Pistol. Kliknij na beczce z prochem i użyj Powder Horn (róg z prochem, który wzięłeś z jadalni). Napełnij go prochem. Uwaga: jeżeli masz żar lub parę, to możesz podpalić beczkę. Dom wybuchnie. Wejdź na górę do baru. Wrogowie za-



## The Bull Pen

W tej misji dobór broni jest bez znaczenia. Ponieważ nie będziesz i tak mógł ich używać z powodu ciemności. Rozpocznij więc misję z tym, co masz w ręce, a pozytywne bronie znajdziesz w czasie misji. Rozpoczniesz w tawernie. Wokół nie ma żywej duszy. Podejdź do maszyny z korkociągiem i podnieś korek. Na-





czną strzelać do Ciebie. Stań za barem, a wtedy raczej nie zostaniesz trafiony. Po prawej i lewej są dwie zbite szyby (w pobliżu stołu, przy którym grali w warcaby). Skieruj się jednak najpierw do jadalni, co nie jest takie proste, bo jest ciemno. Kliknij na górnej części szafki (tą z talerzami niedaleko wejścia kolo schodów. Łatwo jest ją ominąć, więc dobrze szukać). Teraz skieruj swe kroki w stronę kuchni. Popatrz na stół z wielką miską. Stoi on po jednej stronie. Na stole leży kawałek, którą musisz wziąć. Następnie wyciągnij Night-Vision Pistol. Kliknij na prawym oknie. Wróg znajduje się po lewej stronie ekranu. Trzymaj swój kursor na nim i zastrzel go, zanim on trafi Ciebie. Uwaga: jeżeli nie naładujesz swojego pistoletu, a zaczniesz strzelać, to zginiess. Teraz kliknij na oknie z lewej. Później szybko kliknij na pamiętającej armacie stojącej na barze. Użyj Powder Horn i Gun Powder na otworze, a potem wyciągnij z niego korek. Użyj sznurka na korku. Uwaga: użyj zapalnik lub żar. Wybór jest bez znaczenia. Tak czy inaczej musisz sprawdzić wrogów do ławki, zanim odpalisz armatę. Pójdź do okna i strzelaj, aż przeciwnicy przygnieją do Ciebie. Jim West automatycznie odpali armatę.

## Barn Bumer

Rozpoczniesz ten poziom w siodle. Weź ze sobą Colt 45, Spencer Repeating Rifle (przyda Ci się coś z dużym zasięgiem), Sick Gun. Skręć w prawo. Zobacysz faceta, stojącego na rozstaju dróg. Pozwól, aby on podszedł do Ciebie, ale zanim zbliży się na bezpośredni dystans, zabij go (po zabiciu go dostaniesz Percussion Caps). Jeżeli nie uda Ci się go zabić, to skieruj się do następnej lokacji po prawej i zabij gościa, który tam się znajduje. Również on posiada Percussion Caps. Pójdź dwie lokacje dalej na prawo i idź za facetem. Droga w tej drugiej lokacji skręca w prawo. Użyjś dwóch wrogów. Zabij ich pojedynczo. Ja użyłem w tym celu Dual-Coil Lighting Generator, ale również dobrze możesz użyć cokolwiek innego. Skieruj się teraz w prawo. Za drzewami po prawej stronie pojawi się jeden pacjent, a tuż za nim następny. Szybko wyciągaj się do poprzedniej lokacji i gdy ten pierwszy wejdzie tam za Tobą, zabij go. Podobnie uczyni z drugim facetem. Ze steru drewna (kolo drogi) weź siekiere oraz kawałek drewna. Następnie kliknij siekiere na tym drewnie. Powstanie Wood Kindling, czyli nie mniej, ni więcej tylko drewno na rozpalenie. Nie idź teraz przypadkiem dalej w prawo, ale wróć się drogą, którą tu przybyłeś. Gdy dojdiesz do rozwidlenia drogi skieruj się nad rzekę. Kiedy dojdiesz do niej zauważysz, że nie ma tutaj żadnego mostku. Za to stół drzewo. Co by tu można było zrobić? Oczywiście użyj siekiery na drzewie. Ogładniesz sobie cut-scenkę. Drzewo upadnie tworząc most, ale przy okazji oberwie Twój koń. No cóż, nie jesteś przecież dwulem... Pojawi się zły facet, więc go zabij cymkolwiek. Przejdź po powalonym drzewie na drugą stronę. Przygotuj sobie Dual-Coil Lighting Generator i rozpraw się tam z kolejnym wrogiem. Ponownie naładuj broń i rusz przed siebie. Zataw kolejnego przeciwnika. Pójdź do skrzynki z dynamitem i weź go. Wróć się z powrotem przez rzekę i do konia. Potem skieruj swe kroki do miejsca, gdzie leży sterta drewna i dalej pójź w prawo. Natkniesz się na złego faceta na koniu. Twardziel z niego! Ale nie dość, aby nie uciekł (shotgunowi!). Przeszukaj jego zwłoki. Zamiast shotguna możesz użyć Spinning Rip-Disc Gun, gdy będzie on ładował swoją broń. Wybór należy do Ciebie. Musisz to jednak zrobić bardzo szybko. Podlecisz się trochę za pomocą bandaża (masz je jeszcze prawdzi?) i idź do następnej lokacji. Zostaniesz ponownie zaatakowany. Ten przeciwnik jest jednak słabowity. Bez problemu skończysz z nim poradzisz. Pójdź teraz w prawo. Tylko nie zbliżaj się za bardzo do stodoły. Może to bowiem kosztować Cię życie. Wejdź na wzgórze. Czeka Ci tam walka z dwoma bardzo niedobrymi facetami. Radzę Ci na początek użyć Sick-Gas Gun, a potem dokończysz sprawę Spinning Rip-Disc Gun. Mam tylko nadzieję, że starczy Ci amunicji. Ewentualnie możesz też skorzystać z Dual-Coil Lighting Generator. Ponieważ są

tutaj kamienie, może się zdarzyć, że będziesz miał mały problem. Rykoszety. Staraj się więc tak strzelać, aby nie trafiać w kamienie. Teraz pójź w prawo. Pora rozprawić się z większą kliknij na kamieniach nad wieżyczką (kursor zamieni się w oko) i użyj dynamitu. Cofnij się. No jeszcze dalej! Najlepiej do poprzedniej lokacji. Teraz strzel z byle jakiej broni. Wróć się do miejsca, w którym zsiadłeś z konia i skieruj się do stodoły (czarnosztany budynek z prawej). Weź bat do bicia byków zawieszony na ścianie (niedaleko drzwi). Następnie weź leżącą na beczce rurkę (Lead Pipe) oraz siano leżące na kolejnej beczce. Możesz też przeczytać to co jest napisane na ścianie. Użyjś również dziwną maszynę przypominającą wielki kociol. Pójdź do niej i zanotuj pięć "wskaźników".

1. górny wskaźnik (ten najwyższy pośrodku)
2. duży wskaźnik (na lewo od poprzedniego)
3. małe, szare metalowe kółko (na samym środku)
4. oska znajdującą się na tym metalowym kółku
5. drewniane kółeczko

Teraz pójdź do domu. Weź wiadro stojące na podłodze. Obiekrzyj je, a następnie użyj siekiery na zamku. Wejdź do środka i kliknij na krześle. Zobacysz cut-scenkę. Wejdź do kuchni i połóż wiadro pod pompą. Użyj rurki na pompie i napełnij wiadro wodą. Weź napełnione wiadro oraz tacę (Dirty Metal Tray), która leży na podłodze kolo pompy. Użyj chusteczki, aby ją wyczyścić. Następnie kliknij na szafce obok krzesła i użyj bąta na długim sznurze od zyrandola wystającym z sufitu. Obiekrzyj spokojnie filmik. Wejdź do korytarza i podnieś Dolly (ciekawo jak to określić po polsku?). a potem użyj siekiery, aby rozwalić mur. Kolejna cut-sценка. Kliknij na kole w tym pomieszczeniu i weź oponę rowerową. Wróć się z powrotem i użyj ponownie bąta na sznurze od zyrandola. Teraz do stodoły, gdzie użył Dolly na zapisanym murze. Potem użyj taczki na haku, znajdującą się słupku. Cut-sценка. Po obejrzeniu filmiku użyj bąta i weź drewniany wieszak z podłogi oraz papier. Kolejna cut-sценка. Zły koleś rzucił lampą w siano. Efekt tego posunięcia jest oczywisty. Kliknij na boilerze (to ten wielki kociol). Najpierw otwórz wskaźnik 1 i użyj na nim wiadra z wodą. Następnie numer 2 i użyj drewna na rozpalenie oraz siana. Na osce (numer 4) użyj drewnianego wieszaka i oponę rowerową na drewnianym kółeczku (numer 5). Następnie wysmaruj wszystko dookoła matego, szarego kółka (numer 3) olejem (Liniment Oil). Na koniec kliknij na tym kółku. Skończono! Przyszedł czas, aby trochę pograć Artemusem Gordonem. Grając nim, będziesz musiał używać o wiele częściej szarych komórek. Taki to on już jest. Dżentelmen i wynalazca, będący totalnym przeciwieństwem Jamesa Westa. Sam zresztą szybko zauważyłś dzielące ich różnice. Niemniej jednak Gordon, choć stosuje inne metody, jest również skuteczny co West.

## Parkhurst's Ladies

Kliknij na stole z chemikaliami (na obojętnie jakiej flaszce). Weź trochę smaru (Mechanically Assisted Grease) i nasmarowany kwasem sznurek (Formable Putty Acid String). Potem przeczytaj to, co jest napisane w książce. Kliknij na szarym stole i pobierz z niego wszystkie nie porożbijane gadzety. Skieruj się na dół i zatrzymaj się przy pustym stole. Zabierz stamtąd wszystkie trzy maski i przejdź przez drzwi. Pójdź do czegoś, co chyba ma być prototypem automatycznej sekretarki (Vocal Messaging Service) i przysłuchaj wszystkie wiadomości od Jima Westa. Wróć się do projektora w bibliotece i obejrzyj wszystkie slajdy. Czas rozpocząć nową misję. Zobaczymy teraz, czy Artemus potrafi podróżować z klasą. Pójdź na nabrzeże. Posłuchaj konwersacji pomiędzy kobietą a stróżem. Następnie użyj na sobie mundur marynarskiego (Sailor Uniform). Jak to zrobić? Weź do

lewej ręki mundur, otwórz Inventory i kliknij na swojej postaci. Wejdź na nabrzeże, a następnie skieruj się na dół screenu. Na środku użyjś znak z napisem "Danger: Rotten Wood". Kliknij na nim i go usuń. Po prawej stoi beczka, którą wcześniej już zapowiesz zauważyłeś podczas początkowej konwersacji. Użyj N-CEE&R (Non-Contaminating Evidence Examiner And Retriever - za nic w świecie nie potrafię tego nazwać po polsku) na odcisku stopy kolo beczki. Podnieś kawałek drewna i ponownie użyj N-CEE&R na czerwonej farbie lub krwi (nie wiem do końca, co to jest, ale i tak to nie ma znaczenia). Kliknij jeszcze raz w tej plamie, aby pobrać próbkę. Następnie kliknij na gracie beczki i użyj znowu N-CEE&R na miedzianym drucie, który znajduje się w prawej stronie. Kolejny raz użyj N-CEE&R na metalowej drzazdze (na lewo od beczki) i kliknij jeszcze raz, aby wziąć próbkę. Użyj N-CEE&R na sierści czy też włosach leżących na podłodze. Dobra, teraz kliknij na swoim przenośnym laboratorium detektywistycznym (Portable Forensic Analysis) i użyj kolejno Evidence, Make Up Sample & Evidence, Metal Sliver (metalowa drzazga). Pójdź do lokacji po prawej i zlikwiduj tam kolejny znak z napisem "Danger: Rotten Wood". Za znakiem po lewej stoi skrzynka. Użyj na niej kawałek drewna. Dostań się na statek wejściem dla załogi. Pójdź za maszt i tam zmień przebranie na Parkhurst Costume. Spróbuj przesłiznąć się przez wejście dla pasażerów (znajduje się po prawej). Niestety uciążliwa Marcella pokrzyżuje Twoje plany. Wróć się po marynarski mundur. Przejdź przez wejście dla załogi. Znajdź miejsce, gdzie będziesz mógł się swobodnie przebrać. Na przykład za beczką lub skrzynką i przebierz się jeszcze raz w Parkhurst Costume. Spróbuj przedostać się jeszcze raz, ale tym razem trzymaj się z daleka od Marcelli. Zauważ Cię ona jednak i ruszy za Tobą. Poprowadź ją do miejsca, gdzie są przegnięte deski. Czeka ją kąpiel... Szkoła, że potrafi pływać! Musisz się ponownie przebrać w marynarski mundur. Wróć się na statek i za masztem przebierz ponownie w Parkhurst Costume. Następnie ominij dwoje pasażerów i przejdź przez wejście dla nich. Zrobione!

## Harbor Cruise

Możesz się przebrać z powrotem w normalne ciuchy Artemusa. Teraz przysłuchaj Vocal Messaging Service, aby rozpocząć kolejną misję. Co my tu mamy? Wygląda jak prototyp... wodolotu! Wejdź na górę po drabinie i zejź na dół po schodach. Potem dwie lokacje w lewo. Przyjrzyj się przyciskowi przy schodach (kursor zamieni się w oko). Użyj nasmarowanego kwasem sznurka (Formable Acid String) na schodach, a potem smar (Mechanically Assisted Grease). Teraz potrzebujesz trochę czasu. Kiedy już będziesz gotowy, naciśnij na klawiaturze "C". Kliknij na schodach i obejrzyj cut-scenkę. Po schodach wejdź do kajuty oficerskiej. Kiedy kursor zamieni się w oko, kliknij na podłodze. Użyj na tej podłodze Formable Acid String. Obiekrzyj filmik. Kliknij na dzurze, a potem na doniczce po lewej i na doniczce, która jest najbardziej z lewej. Znajdziesz tam coś napisanego. Litera układają się w "RD LAE RHI". Użyj teraz Intensely Sensitive Safe-Crac-





king Stethoscope (chciałbyś zostać kaszlarzem?). Szybko dojdiesz do tego, że R oraz I rozpoczynające słowa to w rzeczywistości "Right" i "Left", czyli prawo i lewo. No dobra, ale co z pozostałymi literami? Może to są tak naprawdę cyfry? Może A to 1, B oznacza 2 etc. Spróbujmy. Co my tu teraz mamy? "R4 L15 R89"! Bingo! Dobierz się zatem do seifu, korzystając z tego kodu. Podciągnij za rączkę i otwórz sejf. Kliknij na fioletowej kieszce i przeleć przez wszystkie jej strony. Opuść pomieszczenie frontowymi drzwiami. Nocny stróż stoi po lewej stronie screenu. Ten fragment gry jest trochę skomplikowany. Musisz się pozbyć wszystkich opryszków z wodolotu. Dwóch stoi przy drabinie, po której tu się dostałeś i jeszcze jeden przy następnej drabinie. Przyda Ci się do tego stróż. Podejdź do miejsca, gdzie stoi dwóch zbirów. Szybko pobiegij drogą pod nimi. Jeden z nich podaży za Tobą. Akurat tę drogę patroluje stróż, który gdy zobaczy ścigającego Cię zbira zacznie strzelać. Jeżeli wszystko poszło zgodnie z planem, to zastrzelili go. Kolej na następnego opryska. Przejdź do lokacji z prawej i tam kliknij na górnym, prawym rogu ekranu (kursor zamieni się w oko). Kliknij też na sznurze. Cut-scenka. Po jej obejrzeniu kliknij ponownie na sznurze, a potem na kotwicy. Teraz zwab opryska pod kotwicę. Obejrzyj filmik. Pora na małą pogawędkę z ostatnim zbiorem. Wypytaj go o wszystko. Cut-scenka. Znajdziesz się w miejscu, gdzie cumuje Twój wodolot. Są tutaj również trzy inne łodzie z działami. Idź w lewo i kliknij na łodzi pośrodku ekranu (kursor tradycyjnie zamieni się w oko). Kliknij na sznurze, aby go przeciąć (nie pytaj czym ten sznur Artemus przeciął, bo sam nie wiem). Wróć się jedną lokację i kliknij ponownie na łodzi. Obejrzyj dla relaksu filmik. Teraz skieruj się w lewo do następnego screenu. Tam podejź jak najbliższej lewego końca ekranu (tylko nie przejdź do następnego!). Kiedy to zrobisz, zjawi się dwóch opryszków. Szybko wróć się do lokacji po prawej, gdzie stoją dwie łodzie. Uważaj jednak, aby ścigający Cię kołesie byli tuż za Tobą. Gdy znajdziesz się w lokacji z łodziami kliknij pomiędzy nimi (prawie

na tej lokacji i poczekaj na niego. Ponieważ czas ciągle upływa, nie masz czasu się z nim bawić w chowanego. Skieruj się więc na dół ekranu, a kiedy facet znajdzie się w pewnym oddaleniu od boi i od Ciebie, kliknij na boi, a potem kliknij na korku (Plug). Pacjent utonie. Teraz szybko ustaw małe kamienie tak, aby facet, który Cię goni przewrócił się o nie. Kolejny filmik. Po filmiku kliknij na łodzi zbirów. Tym samym skończysz misję.

zamknięte i wisi na nich ostrzeżenie "High Voltage Electrical Equipment". Weź dwie szklanki, a potem kliknij na skrzynce z fioletowym nakryciem po prawej stronie pomieszczenia. Weź z niej szminkę (Lip Rouge) i sznurek (String). Następnie użyj szydła (Awl) na pustych, metalowych puszkach (Empty Metal Cans) na otwórze, aby zdobych przyrząd do słuchania (Listening Device). Opuść pomieszczenie i wróć się do miejsca, gdzie są trzy chodniki. Pójdź teraz prawym. Wróć się nim aż do pokoju



## Casting About

Przebierz się w Parkhurst Costume i kliknij gdziekolwiek, aby rozpocząć misję. W przebieralni kliknij na stole i przeczytaj wszystkie wiadomości oraz polecenie. Mo-

żesz przeczytać polecenie wielokrotnie i pośmiać się z komentarzy Artemusa. Opuść pomieszczenie. W korytarzu jest czworo drzwi. Po lewej jest Twój pokój, dalej łazienka, potem drzwi z napisem "Stage", a czwarte są zamknięte. Zresztą są one nieważne. Wejdź na górę po schodach. Pierwsze drzwi po lewej to pokój Mae. Wejdź do niego. Zacznie do Ciebie mówić... i mówić... i mówić. Bierz jej kapcia (Stain Slipper) z podłogi. Przeczytaj również karteczkę, która znajduje się przy kwiatach na małym stoliku. To wszystko. Opuść pokój Mae i wejdź na górę po schodach, które

Degerda. Skoro już wiesz, gdzie jesteś to pójdź dalej do łazienki. Umij tam szklanki. Wyjdź z łazienki i pójdź do drzwi z napisem "Stage". Skieruj się następnie w prawo i podnieś z podłogi korkociąg. Zejdź na dół i kliknij na manekinie (w zasadzie kukielce w pudełku). Rozglądaj się i pójdź w lewo. Ujrysz dwa siedzenia za szybą. Wejdź do tego pomieszczenia przez małe żółte drzwi po prawej. Kliknij na trocinach, które są na podłodze, a potem podejź do krzesła. Cut-scenka. Opuść pokój i skieruj się do dużego, złotego korytarza po lewej. Kliknij na schodach, a następnie na pierwszym przejściu z prawej. Pobiegij na dół do holu. Zatrzymaj się i otwórz skrzynkę pana Fiddleya (Manager's Box). Obejrzyj dziurę w podłodze. Oglądnieś sobie filmik. Wyjdź stamtąd i pójdź w lewo, a następnie prawo. Znajdziesz się przed pokojem Mae. Wejdź po schodach i idź przed siebie aż do drugiego przejścia. Teraz do góry i znajdziesz się w korytarzu, gdzie jest napisane "3 rd Floor Lobby", a po prawej są brązowe drzwi. To biuro Fiddleya. Wejdź do niego i pogadaj z Mr. Gobb. Weź białe wino (White Wine) z biurka oraz popatrz na fotografię stojącą na stole. Otwórz środkową szufladę (jest ona bardzo wąska, więc możesz ją niedostrzec). Przeczytaj, co jest napisane pizze na papierze w środku. Drzwi po prawej mogą zostać otwarte przy użyciu siły. Użyj stalowego dłu (Steel Chisel), a następnie młotka (Hammer). Po ich otworzeniu będziesz zaskoczony... niemie! Tam absolutnie nic nie ma! Powróć do pokoju Mae. Użyj korkociągu (Corkscrew) na białym winie (White Wine), a potem otwórz butelki (Open Bottle of Wine) na czystej szklance (Clean Glass). Daj szklankę wina Mae. Kiedy zapyta Cię o szminkę (Cherry Red Lip Rouge) wyjdź z pokoju i wejdź na górę po schodach. Tam użyj dłu na puszcze z farbą. Teraz użyj pędzla (Paint Brush) na czerwonej farbie, a potem pędzla z czerwoną farbą na szmince. Wróć do pokoju Mae. Daj jej upragnioną szminkę (Cherry Red Lip Rouge), ale pamiętaj aby jej nie całować! W czasie konwersacji zapyta Cię o kapcie, ale Ty masz tylko jeden. Spróbuj dać jej tego kapcia, a ona po jakimś czasie przypomni sobie, że mogła go zostawić w pokoju Leopolda. Wyjdź z pokoju i pójdź na dół po schodach w pobliże swojego pokoju. Możesz porozmawiać z Marcelłą i Fiddledem. Kiedy będziesz z nią roz-



tam, gdzie wcześniej przecięłaś line)... Cut-scenka. Uwaga: możesz jednak zabić ich pojejdnczo. Jeżeli udało Ci się zabić dwóch zbirów, podejź naokoło i skieruj potem na lewo, czyli tam skąd nadeszli. Jeżeli jednak udało Ci się zabić tylko jednego pacjenta, to wróć się po drugiego i poprowadź go znowu do statków. Ułóż się każda sekunda, więc radzę Ci się stęszczać. W przypadku, gdy przegrasz wyścig z czasem, będziesz musiał całą operację powtórzyć. Musisz teraz ustawić wszystkie statki tak, aby znalazły się poza boją. Kiedy uporasz się z uciążliwymi wrogami, szybko pobiegij w kierunku boi.

Zasada numer 1: maksymalna ilość wrogów, których możesz zlikwidować równa się dwa, czyli jeden pozosta-

nie. Zasada numer 2: nie możesz zniszczyć boi, jeżeli wrogowie są oddaleni od Ciebie mniej niż pół ekranu. Po zgubieniu drugiego zbira, idź w lewo dwa razy. Pójdź do boi (na górę po lewej stronie ekranu). Zostaniesz wtedy zaatakowany przez trzeciego wroga. Zostan-

re są niedaleko tego pokoju. Otwórz pierwsze drzwi z lewej. Pogadaj z Degerda. Wypytaj go o wszystko co tylko możesz, ale wkrótce wyrzuci Cię on z pokoju. Otwórz drzwi na końcu holu (z napisem "Flies"). Zauważysz, że są tutaj trzy chodniki, a Ty stoisz na środkowym. Są tutaj również schody prowadzące do pomieszczenia stolarza, a po nieco lewej wisi worek z piaskiem. Kliknij na worku, który, spadając, rozbije piękny fotel. W wyniku tego czynu, załamany strata stolarz opuści swoje pomieszczenie. Powyżej worka z piaskiem, prawie na środku ekranu jest puszka z czerwoną farbą oraz kilka pustych, metalowych puszek (Metal Cans). Pobierz je. Kliknij ponownie na worku z piaskiem. Obejrzyj filmik. Wejdź po środkowych schodach. Weź młotek (Hammer) oraz stalowe dłu (Steel Chisel) ze stołu. Potem skieruj się na lewo i weź pędzla (Paint Brush) oraz szydło (Awl) ze stołu. Teraz skieruj się w prawo i przejdź przez drzwi w górnym, prawym rogu ekranu. Tutaj są także trzy chodniki. Pójdź środkowym. Za rogiem wejdź do pomieszczenia. Jest tam zawieszona głowa stonia po lewej i podwójne drzwi z prawej. Są one





mawiać, proponuję wybrać Ci ostatnią kwestię, choć możesz równie dobrze powiedzieć jej coś innego. Gdy Fiddled pożegna się z Tobą, z łazienki wyjdzie Mr. Degard. Niedobrze. Pamiętasz te czwarte drzwi, o których napisałem, że są i tak nieważne? Tylko żartowałem. One są bardzo ważne! Idź do tego pokoju i weź z niego cztery BARDZO ważne klucze do czterech BARDZO ważnych miejsc powieszonych na ścianie z prawej. Wyjdź z pokoju Degarda i otwórz kluczem pomieszczenie, które służy Degardowi jako przebieralnia. Popatrz na telegram, leżący na podłodze oraz na buty. Użyj kapcia Mae na zapalkach. Kliknij na biurku i obejrzyj ramkę ze zdjęciem. Następnie kliknij na planie leżącym na lewej części biurka. Kliknij na pudełku po prawej. Hmm... w sumie nie ma w nim nic interesującego. Tylko naszytnik z symbolem byka. Opuść pokój i wejdź na górę po schodach do korytarza z trzema przejściami. Stąd udaj się dalej na górę. Użyj Klucza (Key Smelling Of Paraffin), aby otworzyć podwójne drzwi. Popatrz na przewody, półkę i drzwi w niej. Wróć się do pokoju Mae. Daj jej... zaraz! A gdzie ona się podział? Przeczytaj telegram leżący na podłodze. Czy to Ci czegoś nie przypomina?

## En Garde

Przebierz się z powrotem w ciuchy Gordona i rozpocznij kolejną misję. Podejdź do dwóch osób rozmawiających w alejce. Pogadaj i idź w stronę drzwi. Degardie szlachetnie podaruj Ci broń, abys miał się o niego bronić. Rozsądek podpowie Ci, że raczej nie zrobisz mu tym krzywdy. Ciekawe co w takiej sytuacji zrobiłby Zorro? Coñijn się trochę do tyłu i kliknij na prawej części ekranu. Jeżeli podejdziesz za blisko, zablokuje go, klikając na nim, kiedy kursor zmieni się w symbol miecza z "X" (a nie kiedy jest symbol "O", czyli atak). Możesz to zrobić tylko wtedy, gdy on podnosi swoją broń. Kieruj się cały czas w prawo, aż dojdiesz do końca ekranu. W momencie, kiedy będziesz wystarczająco blisko, kliknij na sznurze z workiem piasku. Spadnie on Degardowi na głowę. Obejrzyj cut-scenę i to już koniec tej misji! Czas teraz powrócić w skórę Jima Westa.

## Broken Hopes

Podejdź do maszyny i wysłuchaj wszystkich wiadomości od Artemusa. Potem rozpocznij nową misję. Zeskocz z konia i stań przed tablicą z napisem "Broken Hope". Pójdź w prawo i wdrap się po wielkiej szachownicy. Zgadnij kogo to jest ulubiona gra? Rozszerz się dookoła i do dzieła! Pole, na którym rozpoczynasz, jest czarne. Choć to podobno typowe szachy, to jednak obowiązuje tu kilka odmiennych zasad:

1. Możesz się tylko poruszać tak jak "koń" (czyli L).
2. Jeżeli wykonasz inny ruch, to zostaniesz przysmażony.
3. Elektryczne "byki", stojące na szachownicy, spełniają rolę strażników. Nie możesz skakać na pola, na których stoją. Jeżeli wykonasz taki ruch, to zostaniesz cofnięty

A oto lista ruchów, które musisz wykonać. L oznacza

lewo, P - prawo, G - góra, D - dół. Tak więc kod 2G1P znaczy: skocz dwa pola w górę i jeden w prawo. Skoczek: 2G1P 2G1P 2L1D, 2D1P 2D1L, 2P1D, 2D1P 2L1D, 2G1L, 2G1P 2G1L, 2G1P 2P1G, 2D1P 2G1P 2P1D, 2P1G 2P1D, 2D1L, 2D1P 2D1L, 2L1G, 2P1G, 2G1P 2D1P... Nareszcie koniec. Pójdź w prawo i do góry. Porozmawiaj z Electrą Steele. Zagadnij ją jeszcze raz, a później pogadaj z Mims. Wypytaj o wszystko. Kliknij na Mims, aby zabrać jego broń, a potem kliknij na drzwiach więzienia. Przejdź przez drzwi z lewej. Kiedy nikt nie będzie Cię widział, kliknij na oknie po

lewej (z zasłoną poruszającą przez wiatr) i wejdź się na zewnątrz. Weź tabletki nasenne (Sleeping Pills) oraz białe kapelusze (White Hat). Załóż ten kapelusz. Dzięki temu przebraniu nie zostaniesz rozpoznany z większej odległości. Twój wrogowie będą myśleć, że jesteś Dusty, czyli facet, który akurat głęboko śpi. Masz co prawda broń, ale nawet nie myśl o jej użyciu. Na Twojej drodze jest zbyt wielu zbirów. Musisz przedostać się dalej ukradkiem. Dobra, wyjdź z domu i skieruj się do salonu. Rufus, czyli facet znajdujący się na dachu, spyta, czy nie mógłbyś mu sprętnie piwo. Oczywiście nie próbuj wejść do salonu od frontu. Pójdź w prawo i na tył salonu. Jest tam po lewej drabina, ale podejdź do tylnych drzwi, które są po prawej. Podcołgaj się za bar i wysp tabletki usypiające (Sleeping Pills) do butelki stojącej na barze, z której pije dwóch zbirów. Wkrótce obydwaj zasną. Weź piwo z półki z napisem "Beer". Nie zapomnij także przeszukać pijanych zbirów. Dowiesz się co też oni knują. Wyjdź z salonu tą samą drogą, którą przyszedłeś (nie musisz się czołgać) i wejdź na drabinę. Automatycznie uparasz się z Rufusem. Przeszukaj go. Wróć na dół po drabinie i skieruj się do alejki z lewej, gdzie jest drabina i wejście do magazynu. Wejdź do niego, ale najpierw stań przy drzwiach i kliknij na starym zegarze po lewej. Klikając dwa razy, przestaw wskazówki na godzinę 12. Odejdź stamtąd i okrąż dom, aby nikt Cię nie zauważył. Kiedy zegar zadzwoni mieszkanicy miasta wpadną w panikę i zaczną uciekać. Uważaj się, że wszyscy dali drapak, zanim opuścisz schronienie. Wróć się do magazynu i weź z klucza ze stołu po lewej. Przeczytaj notatkę ze stołu i wróć się do miejsca, gdzie stoją skrzynki. Zabecką jest mała kanciapa, a w niej mały stosik skrzynek. Tam znajdziesz swoją broń oraz ekipunek. Pora zrobić małą zadymę! Pójdź do budynku "City Hospital And Undertaking", czyli szpitala miejskiego i usługi pogrzebowe. Znajduje się on na obrzeżu miasta naprzeciwko kopalni. Jeżeli nie wiesz i tak gdzie szukać, to zerknij do Journala. Znajdziesz w nim mapę miasta. Przed szpitalem zostaniesz zaatakowany z lewej przez zbira. Szybko wróć się do salonu i wejdź do niego frontowymi drzwiami. Ponieważ ścigający Cię facet nie będzie tam mógł wbiec za Tobą, spokojnie załaduj wszystkie bronie. Wyjdź z salonu tylnym wyjściem i poczekaj na wroga. Zabij go jak tylko pokaze się zza rogu. W tym momencie masz jakieś trzy sekundy, aby naładować broń lub zmienić ją na inną. Zza rogu wypadnie kolejny zbir. Po zabiciu go szybko pobiegnij do szpitala i zabij zbira, którego znajdziesz w środku. Przeczytaj notkę z trumny oraz oglądaj kalendarz na ścianie. Za nim jest sejf. Otwórz go kluczem (Small Key) i wyjmij z niego kamienną fokę (Stone Seal). Wyjdź na zewnątrz na cementarz. Podejdź do dużej krypty z lewej. W środku użyj fok (Stone Seal) na grobowcu po prawej (kursor zamieni się w oko). Cut-scena. Pójdź w prawo do pierwszego rozwidlenia. Tam w skrzynce jest ukryta amunicja. Skieruj się w prawo. Podejdź następnie do biurka i kliknij na druk, a potem na kartce. Następnie kliknij jeszcze raz na słowa zakreślonych na

czerwoną. Weź kabel elektryczny (Electrical Wire), który znajduje się po lewej stronie. Potem podnieś baterię (Electrical Battery) z podłogi za biurkiem i użyj baterii na kablu. Dzięki temu wejdiesz w posiadanie Battery With Electrical Wire. Teraz wróć na rozwidlenie i pójź w lewo. Czeka tu na drodze niezbyt miła niespodzianka. Nie próbuj jednak strzelać. Kliknij szybko na skrajnie pośrodku ekranu i użyj Battery With Electrical Wire. Cut - scena. Nie ma to jak dostać prądem! Teraz możesz wypróbować swoje umiejętności kung-fu oraz bokserskich. To oczywiście przenosi. Pójdź w prawo i wejdź na kondygnację z lewej. Weź stamtąd kabel (Wire Cable), leżący na podłodze. Wróć się do pomieszczenia, z którego wzięłeś baterię (Electrical Battery). Użyj kabla (Wire Cable) na podłodze (kiedy kursor zrobi się zielony) i użyj skórzanych rękawic (Leather Gloves) na tym kablu. Koniec zadania.

## Grant Finale

W tej misji czeka Cię gra na zmianę Jimem i Artemusem. Tura Artemusa. Użyj przyrządu do słuchania (Listening Device) na lewym, górnym rogu ekranu. Tura Jima. Możesz się podkraść lub podbiec do dwóch zbirów. Tak czy inaczej, zabij ich. Proponuję użyć szybkostrzelnego Noiseless Pistol. Skieruj się następnie za winkel. Powinieneś ujrzeć konia oraz powóz. Kliknij na beczce znajdującej się nieco z lewej i weź marchewkę. Użyj jej na koniu (a może to jednak osioł?). Obejrzyj filmik, a po nim kliknij na "trumnie". Tura Artemusa. Pójdź do pokoju Fiddleda. Drzwi są zamknięte. Ciekawe kto tam się skrył? Zamiast się zastanawiać, użyj dłuto (Steel Chisel) i młotek (Hammer). I kogo my tu mamy? Oczywiście Fiddleda. Oglądaj sobie w nagrodę cut-scenę. Jim i Artemus spotykają się, co oczywiście zostaje "uczczone" odpowiednim filmikiem. Tura Jima. Za przeciwnika masz Pratta. Co tam masz w ręce? Busted Noiseless Pistol? Dobra, może być. Ale pomyśl... Magnetyzm to jest rozwiązanie Twojego problemu! Podejdź do maszyny (zielony kursor), ale nie klikaj na Pratt'cie. Jeszcze nie. Poczekaj, aż jego broń zostanie zablokowana przez maszynę i kliknij teraz na nim! Możesz odetchnąć i obejrzeć filmik. To już prawie koniec. Pogadaj z "Grantem". Kiedy obie siostry Steel zostaną oślepione światłem, kliknij na Electrę Steele, a potem na Mae (czy jak się tam ona nazywa?). Oglądaj filmik? To znaczy, że właśnie ukończyłeś Wild Wild West: Steel Assassin.

ELD





produkt 3DO  
platforma PC

# Might and Magic 8: Day of the Destroyer

Panowie z 3DO jak zwykle poszli za ciosem. W myśli zasady - dobry produkt musi mieć swoją kontynuację, szybko tu stworzyli i wydali **Might and Magic 8** z numerkiem 8. Czy osiągnęli ono sukces na miarę swoich poprzedników? Z całą pewnością! Zresztą - oceńcie sami...

Ach jak ten czas szybko leci. Jak to pisał jeden ze współczesnych poetów "Jeszcze niedawno była zima, na dworze leżały olbrzymie ilości śniegu, a dziś mamy paki na drzewach", czy jakoś tak :). Upływający czas można dostrzec obserwując rynek gier komputerowych. Jeszcze nie dawno zagrywałem się w Might and Magic 7, sądząc, iż jeszcze długo moje oczy nie ujrzą nic doskonalszego, a tu nagle niczym grom z jasnego nieba spadła na mnie taka niespodzianka. Na wstępie mogę powiedzieć MM8 rządził! Jeśli podobala się wam część 7, to i 8 będziecie zachwyceni. No, ale już nie przedłużam, zabieramy się do gry, albowiem możemy nie zdążyć z jej skończeniem - już trwają prace nad MM9 (!).

## Idzie nowe

Na początku przeżyłem mały szok - zamiast kompletować czteroosobową drużynę, wybieramy tylko jednego bohatera! Później kolejny - kurcze, nie ma do wyboru elfów, krasnoludów i goblinów! No, ale za to pojawiły się inne znamienite rasy - Trole, Minotaury, Elfy Ciemności czy też Wampiry (co mnie jako ich miłośnika niezmiernie ucieszyło). Oto małe zestawienie po-



czątkowych współczynników i umiejętności - pozwoli wam ono dokładniej zapoznać się z mechanizmem gry i dokonać możliwie najlepszego wyboru.

## Rasy i profesje:

**Knight:** Rycerze są specjalistami w walce na krótki dystans. Potrafią znakomicie posługiwać się bronią każdego rodzaju i mogą nosić każdy rodzaj zbroi. Są bardzo silni fizycznie (ustępują tylko Trolom). Nie mogą nauczyć się wykorzystywania żadnego z kanonów magii. Mogą rozwijać umiejętności Plate, Shield, Sword, Spear, Repair Item, Armsmaster do poziomu Grand Master.

**Cleric:** Klerycy specjalizują się w kanonach magii ducha, umysłu i ciała. Potrafią walczyć jedynie za pomocą tutek, palek i maczug. Mogą nosić zbroje skórzane i łanuchowe, a także używać tarcz. Jako jedyni mogą wykorzystywać potężne czary kanonu Magii Świata. Mogą rozwijać umiejętności Body Magic, Mind Ma-

gic, Spirit Magic, Light Magic do poziomu Grand Master.

**Necromancer:** Nekromaci są znakomitymi magami, specjalizującymi się w czarnej magii. Dość słabi fizycznie, mogą walczyć za pomocą palek lub sztyletów, nosić wyłącznie zbroje skórzane. Jako jedyni mogą korzystać z kanonu Magii Ciemności, za znakomitymi alchemikami. Do poziomu Grand Master mogą rozwijać umiejętności Fire Magic, Air Magic, Water Magic, Earth Magic, Dark Magic, Alchemy, Meditation, Learning.

**Vampir:** Wampiry są silnymi fizycznie stworzeniami ciemności, znakomicie radzą sobie w walce mieczem, lecz do mistrzostwa opanowały walkę z wykorzystaniem sztyletów. Potrafią korzystać z Magii Ciała, Umysłu i Ducha. Dodatkowo mogą wykorzystywać typowe tylko dla wampirów zdolności (Lewitacja, Oczarowanie wroga czy też wysysanie sił życiowych). Do poziomu Grand Master mogą rozwijać umiejętności Identity Monster, Dagger, Vampire Ability.

**Dark Elf:** Elfy Ciemności są odmianą klasycznych Elfów. Od swoich kuzynów różnią się kolorem skóry, a także mentalnością - Elfy Ciemności są bardzo okrutne, przesiąknięte ziemi. Znakomicie radzą sobie z wykorzystaniem magii, są prawdziwymi mistrzami w posługiwaniu się bronią strzeleckimi. Do poziomu Grand Master mogą rozwijać umiejętności Bow, Chain, Disarm Traps i Merchant.

**Minotaur:** Minotaury są wspaniałymi wojownikami (potrafią walczyć każdą bronią), specjalizującymi się w walce potężnymi, dwuręcznymi toporami. W małym stopniu mogą korzystać z Magii Ciała, Ducha i Umysłu. Nie noszą butów, hełmów, nie używają tarcz, noszą tylko zbroje łanuchowe i płytowe. Do poziomu Grand Master mogą rozwijać umiejętności Axe i Perception.

**Troll:** Trole są potężnymi fizycznie stworzeniami, nie grzeszącymi zbyt dużą inteligencją. Znakomita regeneracja straconych punktów życia czyni z nich prawdziwych terminatorów. Potrafią walczyć każdą bronią, jednak do perfekcji opanowali posługiwanie się pałkami, kijami czy też maczugami. Noszą zazwyczaj lekkie skórzane zbroje, nie mogą korzystać z żadnego kanonu magii. Do poziomu Grand Master mogą rozwijać umiejętności Bodybuilding, Staff, Mace, Leather, Regeneration.

**Dragon:** Smoki nie są dostępne na starcie, lecz w czasie naszych wędrówek możemy je spotkać i przyłączyć do drużyny.



## Współczynniki:

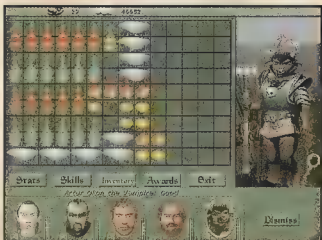
**Might:** siła jaką będzie dysponowała nasza postać. Im więcej tym nasz bohater jest bardziej niebezpieczny w walce w konwencjonalnej.

**Intellect:** inteligencja, niezbędna dla magów. Doliczana do punktów magii (spell points) dla Elfów Ciemności i Nekromatów.

**Personality:** osobowość, odpowiada za siłę woli i urok osobisty. Doliczana do spell points dla Kleryków, Wampirów i Minotaurów.

**Endurance:** odporność, wytrzymałość. Odpowiada za punkty życia (hit points).

**Accuracy:** dokładność, celność. Im wyższy współczyn-







nik, tym łatwiej trafić przeciwnika.

**Speed** - szybkość, czyli jak szybko jest nasza postać. Współczynnik doliczany do punktów zbroi (Armor Class).

**Luck** - czyli po prostu szczęście. Postać z wysokim współczynnikiem szczęścia ma szansę znajdować ciekawe przedmioty, unikać pułapek itd. Po prostu ma fart!

## Umiejętności

**Mace** - umożliwiła naszej postaci władanie maczugami i bulawami różnego rodzaju.

**Spirit Magic** - Magia ducha. Ten kanon magii zezwala między innymi na wskrzeszanie zmarłych towarzyszy.

**Dagger** - pozwala władać sztylętami.

**Earth Magic** - Magia ziemi. Ten kanon posiada znakomite czary obronne (stone skin), zwiększające współczynniki naszej drużyny.

**Axe** - topory są jedną z najbardziej zabójczych broni w grze. Ta umiejętność pozwala nimi swobodnie władać.

**Perception** - czyli po prostu percepcja. Osoby z tą umiejętnością mają duże szansę na odnajdywanie ukrytych drzwi, skarbów, zauważają pułapki.

**Staff** - umiejętność walki pałką, laską, kijem. Choć na pierwszy rzut oka laski są słabą bronią (dwuręczne, zadają małe obrażenia) to po pewnym czasie można docenić ich zalety - znakomite w defensywie.

**Fire Magic** - Magia ognia. Strasznie ofensywna, posiada znakomite zaklęcia rażące przeciwnika.

**Sword** - po prostu walka mieczem.

**Shield** - umożliwiła noszenie tarczy. Są one wprost nie zastąpione w defensywie.

**Leather** - zbroja skórzana. Najlepiej rodzaj okrycia, mimo to dość dobrze chroni naszą postać przed różnymi urazami.



**Merchant** - kupiectwo. Ważna umiejętność. Pozwala wynegocjować bardziej przystępne ceny (zarówno kupna jak i sprzedaży). Przynajmniej jedna postać musi ją posiadać na bardzo wysokim poziomie.

**Repair** - reperacja zepsutych przedmiotów. Dość mało przydatna umiejętność (na początku). Zawsze można je zeperować w odpowiednich sklepach.

**Bodybuilding** - budowa ciała, a dokładniej to kulturystryka. Gwarantuje naszej postaci większą wytrzymałość (endurance, hit points).

**Armsmaster** - specjalizacja w posługiwaniu się bronią ręczną (miecze, topory itd.). Przydatna, albowiem

zwiększa obrażenia jakie otrzyma nasz przeciwnik.

**Water Magic** - magia wody. Dość równomierny kanon magii, zawierający w sobie czary zarówno ofensywne jak i defensywne.

**Body Magic** - magia ciała. Zawiera typowe czary lecznicze, przywracające zdrowie naszym bohaterom.

**Meditation** - zdolność medytacji. Zwiększa liczbę spell points. Wprost konieczna dla każdego Nekromaty, kleryka itd.

**Alchemy** - alchemia. Pozwala tworzyć, mieszać magiczne wywary.

**Learning** - zdolność uczenia. Chyba najważniejsza umiejętność w grze. Nasi bohaterowie będą szybciej zdobywać doświadczenie, tym samym szybciej będą awansować na kolejne poziomy doświadczenia.

**Bow** - łucznictwo. Zezwala na walkę za pomocą łuków, kusz. Znakomita umiejętność pozwalająca razić przeciwnika na dystans, samemu nie ponosząc obrażeń. Każda nasza postać musi ją posiadać!!

**Disarm trap** - rozbrajanie pułapek. Nasz bohater automatycznie rozbraja wszelkie pułapki. Bardzo ważna umiejętność. Jedną z naszych postaci koniecznie musi ją mieć.

**Identify Monster** - identyfikacja przeciwników. Dzięki niej uzyskujemy dokładne informacje o naszym wrogu. Jedną z naszych postaci powinna ją posiadać.

**Air Magic** - Magia powietrza. Dość ofensywny kanon magii, posiadający kilka czarów informacyjnych (wizard eye). Magia powietrza umożliwi nam latanie niczym ptak.

**Identify Item** - identyfikacja przedmiotów. Pozwala szybko rozpoznawać przedmioty, które znajdziemy. Przydatne, lecz w początkowym okresie gry możemy sobie bez niej poradzić.

**Spear** - włócznie. Są znakomitą bronią. Polecam.

**Chain** - zbroja łańcuchowa. O wiele cięższa od swojej skórzanej poprzedniczki. Oczywiście daje większą ochronę.

**Mind Magic** - Magia umysłu. Dość ofensywny kanon magii. Posiada kilka znakomitych czarów informacyjnych.

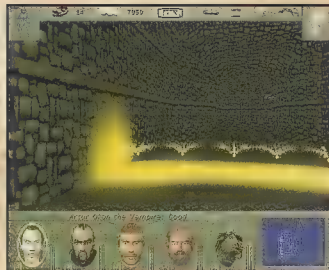
**Dark Magic** - Magia ciemności, dostępna tylko dla Nekromatów. Znakomite ofensywne czary, pozwalające m.in. na kontrolę nad przeciwnikami.

**Light Magic** - Magia światła, dostępna tylko dla Kleryków. Kanon ten posiada potężne czary znacznie zwiększające współczynniki naszej drużyny.

**Vampire Ability** - Zdolność typowa dla wszystkich Wampirów. Rozwija się ją jako umiejętność, jednak wykorzystuje jak czary (potrzebne punkty mana). W pełni rozwinięty Wampir dysponuje 4 czarami - Lifedrain, Levitate, Charm i Mistform.

**Dark Elf Ability** - Zdolność typowa dla wszystkich Elfów Ciemności. Rozwija się ją jako umiejętność, jednak wykorzystuje jak czary (potrzebne punkty mana). W pełni rozwinięty Elf Ciemności dysponuje 4 czarami - Glamour, Travlers' Boon, Blind, Darkfire.

**Plate** - Umożliwiła nam noszenie ciężkich zbroi płytowych, które są najlepszą ochroną dla ciała, jednak ze względu na swoją wagę, znacznie spowalniają naszą postać.



Oczywiście moim wybrańcem okazał się Wampir (choć przyznaję, iż nie jest to najlepszy z możliwych wyborów - chyba lepiej sprawdziłby się Nekromata albo Elf Ciemności) - sentyment wziął górę nad rozsądkiem, ale chyba o to właśnie w grach RPG chodzi - nasza postać musi spełniać nasze osobiste wymagania, abyśmy mogli ją polubić i się z nią utożsamić. Jako dwie dodatkowe umiejętności wybrałem Mind Magic i ID Monster. Na koniec pozostanie rozdzielnie 15 punktów. Statystyki mojego bohatera na starcie wyglądają następująco: Might 15, Intellect 9, Personality 25, Endurance 13, Accuracy 10, Speed 10 i Luck 10.



Na koniec zamieszczam kilka bardzo przydatnych zestawień, które znacznie ułatwią wam pomyślne ukończenie gry i zaoszczędzą wiele czasu, jaki byłoby musieli poświęcić na samodzielne zdobywanie doświadczeń.

1. Umiejętności a wybrani bohaterzy. Nie każda z naszych postaci może szkolić się w dziedzinach, jakie sobie byśmy życzyli. I tak np. Rycerz nie będzie mógł posługiwać się magią, a Nekromata nosić zbroje płytowe. Prócz tego nie każda z postaci dostąpi zaszczytu rozwinięcia wybranych umiejętności do maksymalnego poziomu - ograniczenie to zwiększa znacznie realizm gry, jednak stanowi poważne utrudnienie (np. jeśli zależy nam na skutecznym rozbrajaniu pułapek, musimy szkolić w tej sztuce Elfa Ciemności, albowiem tylko on jest w stanie osiągnąć mistrzostwo). Poniższe zestawienie pozwoli wam dokładnie zorientować się co dana postać potrafi, jakie są jej wady, zalety i naturalne zdolności.





Umiejętność	Bohater											
	Cleric	Knight	Troll	Minotaur	Dark Elf	Vampire	Dragon					
Fire Magic	4	0	0	0	0	3	0	0				
Air Magic	4	0	0	0	0	3	0	0				
Water Magic	4	0	0	0	0	3	0	0				
Earth Magic	4	0	0	0	0	3	0	0				
Spirit Magic	0	4	0	0	2	0	3	0				
Mind Magic	0	4	0	0	2	0	3	0				
Body Magic	0	4	0	0	2	0	3	0				
Light Magic	0	4	0	0	0	0	0	0				
Dark Magic	4	0	0	0	0	0	0	0				
Vampire	0	0	0	0	0	0	4	0				
Dragon	0	0	0	0	0	0	0	4				
Sword	0	0	4	3	2	3	3	0				
Axe	0	0	3	3	4	0	2	0				
Staff	0	2	2	4	3	0	0	0				
Spear	0	0	4	2	3	0	0	0				
Dagger	2	0	2	2	2	3	4	0				
Bow	1	1	2	1	2	4	1	0				
Mace	0	3	3	4	3	1	2	0				
Leather	2	2	2	4	2	3	3	0				
Chain	0	2	3	2	3	4	2	0				
Plate	0	0	4	0	3	0	0	0				
Shield	0	3	4	0	0	2	3	0				
Disarm Traps	1	0	2	1	3	4	2	0				
Perception	1	2	2	1	4	3	2	4				
Merchant	2	3	2	1	2	4	2	2				
Learning	4	2	1	1	1	2	1	4				
Meditation	4	3	0	0	0	2	0	3				
Bodybuilding	0	1	3	4	3	0	0	3				
Identify Item	3	0	0	0	0	3	2	4				
Repair Item	0	2	4	3	0	2	0	0				
Identify Monster	3	0	1	2	0	0	4	3				
Armstrong	0	1	4	3	3	2	1	0				
Alchemy	4	2	0	0	1	2	3	3				
Regeneration	2	0	0	4	0	0	3	2				
Podsumowanie	52	45	52	45	43	52	53	32				
Dostępne umiejętności	20	18	19	18	19	19	21	10				

Legenda: 0- postać nie może się nauczyć podanej umiejętności, 1- postać może nauczyć się umiejętności, jednak nie może jej rozwijać na wyższy poziom, 2- postać może rozwijać umiejętności do poziomu ekspert, 3- postać może rozwijać umiejętności do poziomu master, 4- postać może rozwijać umiejętności do poziomu grand master. Podsumowanie: z tego zestawienia wynika, że najlepszą (mającą największe możliwości rozwoju) jest Wampir (co zrozumiałe), najsłabsza Smok (co mnie troszkę zdziwiło i zawiodło).

2. Kolory: Podczas podróży po świecie MM8, natkniesz się na dużą liczbę beczek, kotłów, zawierających magiczne wywary. Oto jakie jest działanie każdego z nich: Black- trucizna, Blue- dodaje punkty do współczynnika Personality, Green- dodaje punkty do współczynnika Endurance, Magical- dodaje punkty do współczynników odporności na magię, Orange- dodaje punkty do współczynnika Intellect, Purple- dodaje punkty do współczynnika Speed, Red- dodaje punkty do

współczynnika Might, Steaming- dodaje punkty do współczynnika odporności na ogień, White- dodaje punkty do współczynnika Luck, Yellow- dodaje punkty do współczynnika Accuracy.

3. Każdy z magicznych przedmiotów posiada jakiś przedrostek, który określa jego specjalne właściwości (np. Dragon Slayin Sword, Antique Bow czy też Boots of Alchemy itd.). Oto pełna lista ich znaczeń. Przedrostki: Antique- zwiększona wartość przedmiotu, Assassins- zadaje 5 punktów Body damage i dodaje 2 punkty do umiejętności Disarm Trap, Dragon Slaying- zadaje podwójne obrażenia wszystkim smokom, Elemental Slaying- zadaje podwójne obrażenia wszystkim żywiołom, Ogre Slaying- zadaje podwójne obrażenia wszystkim Ogom, Rogues- dodaje +5 do współczynników Speed i Accuracy, Swift- zwiększa szybkość broni, Undead Slaying- zadaje podwójne obrażenia wszystkim umarłakom, Warriors- dodaje +5 do współczynników Might i Endurance, Wizards- dodaje +5 do współczynników Intellect i Personality.

Określenia: of Air Resistance - zwiększa odporność na Magię Powietrza, of Alarms - uodparnia naszego bohatera przed czarami magicznego uśpienia, of Alchemy - zwiększa umiejętność Alchemy, of Arms - zwiększa umiejętność Armsmaster, of Body Resistance - zwiększa odporność na Magię Ciała, of Cold - zadaje 3-4 punkty obrażeń zimnem, Cold Resistance - zwiększa odporność na czary zimna, of Defense - zwiększa Armor Class, of Disarming - zwiększa umiejętność Disarm Trap, of Doom - dodaje +1 do siedmiu podstawowych współczynników, punktów życia, punktów mana, zbroi i odporności na magię, of Fire - zadaje 1-6 punktów obrażeń ogniem, of Fire Resistance - zwiększa odporność na czary ognia, of Health - zwiększa punkty życia, of Identifying - zwiększa umiejętność ID Item i ID Monster, of Immunity - chroni przed chorobami.

zadaje 5 punktów obrażeń Magią ciała, of Precision zwiększa współczynnik Accuracy, of Protection +10 punktów do odporności na każdy rodzaj magii, of Regeneration - regeneruje punkty życia, of Sanity - chroni przed szaleństwem, of Shielding - bohater otrzymuje tylko połowę ran w przypadku trafienia pociskiem (działa podobnie jak czar Shield), of Sparks - zadaje 2-5 punktów obrażeń prądem, of Spirit Resistance - zwiększa odporność na czary Magii Ducha, of the Dragon - zadaje 10-20 punktów obrażeń ogniem i zwiększa współczynnik Might o 25 punktów, of the Eclipse - zwiększa o +10 i regeneruje punkty mana, of the Golem - zwiększa o +15 współczynnik Endurance i o +5 punkty zbroi, of the Moon - zwiększa o +10 współczynnik Intellect i Luck, of the Ocean - zwiększa o +10 odporność na Magię Wody i o +2 umiejętność Alchemy, of the Stars - zwiększa o +10 współczynnik Endurance i Accuracy, of the Storm - zwiększa o +20 odporność na Magię Powietrza, of the Sun - zwiększa o +10 współczynnik Might i Personality, of the Troll - zwiększa o +15 współczynnik Endurance i regeneruje punkty życia, of the Unicorn - zwiększa o +15 współczynnik Luck i regeneruje punkty mana, of Thought - zwiększa współczynnik Intellect, of Thunderbolts - zadaje 6-15 punktów obrażeń prądem, of Vigor zwiększa współczynnik Endurance, of Water Resistance - zwiększa odporność na Magię Wody.

4. Przewoźnicy: Z ich usług będziemy korzystać dość często. Oto rozkład jazdy wszystkich statków i wozów dostępnych w grze:

Guild Caravans (Ravenshore): Poniedziałek - Alvar (2), Wtorek - nieczynne, Środa - nieczynne, Czwartek - Shadowspire (2), Piątek - nieczynne, Sobota - Alvar (2), Niedziela - Garrote Gorge (2), Arena (5). Guild Caravans (Alvar): Poniedziałek - Ravenshore (2), Wtorek - Shadowspire (3), Środa - nieczynne, Czwartek - Garrote Gorge (3), Piątek - Ravenshore (2), Sobota - nieczynne, Niedziela - Garrote Gorge (3). Guild Caravans (Shadowspire): Poniedziałek - Ravenshore (2), Wtorek 1 Ironsand Desert(2), Środa - Ravenshore(2), Czwartek - nieczynne, Piątek - nieczynne, Sobota - Ironsand



Desert(2), Niedziela - Garrote Gorge(3). Guild Caravans (Ironsand): Poniedziałek - Alvar(2), Wtorek - nieczynne, Środa - Shadowspire(2), Czwartek - Ravenshore(3), Piątek - nieczynne, Sobota - Ravenshore(3), Niedziela - Shadowspire(2). Guild Caravans (Garrote Gorge): Poniedziałek - Ravenshore(2), Wtorek - Shadowspire(3), Środa - Alvar(2), Czwartek - nieczynne, Piątek - Ravenshore(2), Sobota - nieczynne, Niedziela





## Handel

Nazwisko	Usługa	Region	Współ. X	Współ. Y	Opis
Gilbert	Sprzedaje	Alvar	-7400	-20328	Tobersk Brandy (500)
Long Tail	Sprzedaje	Dagger Wound Islands	-3699	-18849	Tobersk Fruit (2000)
Mylander	Sprzedaje	Murmurwoods	-3091	-8387	Hearwood of Jadame (2000)
Neblick	Sprzedaje	Ravenshore	-17853	-14771	Forged Credit Vouchers
Triblid	Sprzedaje	Ravenshore	-11247	-2972	Tobersk Fruit (2000)
Pavel	Sprzedaje	Regna	-569	-15692	Dried Sunfish (2000)
Journey	Sprzedaje	Shadowspire	-2303	-17288	Silver Dust of the Sea (5000)
Whisper	Sprzedaje	Shadowspire	-16875	-1597	Pirate Amulets (1000)
Gilbert	Kupuje	Alvar	-7400	-20328	Tobersk Pulp
Keldon	Kupuje	Alvar	13805	13156	Ogre Eggs (500)
Velson	Kupuje	Alvar	18000	11597	Wasp Stingers (500)
Long Tail	Kupuje	Dagger Wound Islands	10649	12862	Tobersk Brandy
Schnoecker	Kupuje	Ironsand Desert	-5132	-6875	Royal Wasp Jelly (1000)
Mylander	Kupuje	Murmurwoods	-3091	-8387	Dried Sunfish (2000)
Xevius	Kupuje	Ravage Roaming	16439	-15859	Wyvern Horn (Whole)
Neblick	Kupuje	Ravenshore	17853	-14771	Silver Dust of the Sea
Triblid	Kupuje	Ravenshore	-11247	-2972	Naga Hides
Pavel	Kupuje	Regna	-569	-15692	Pirate Amulets
Journey	Kupuje	Shadowspire	-2303	-17288	Ground Wyvern Horn
Whisper	Kupuje	Shadowspire	-16875	-1597	Hearwood of Jadame
Kam Boves	Przerabia nuci	Alvar	-8831	-20126	Zorjio
Kerin Bremson	Przerabia nuci	Alvar	3030	-20325	Różnorakie przedmioty
Targon Boomhah	Przerabia nuci	Alvar	14534	11257	Broń
Brother Crane	Przerabia nuci	Shadowspire	4508	-12318	Różnorakie przedmioty
Cardie Caverhill	Przerabia nuci	Shadowspire	14471	-10943	Zorjio
Cadacrin Brightspear	Przerabia nuci	Shadowspire	-6544	-17747	Broń

## Nauczyciele

Nauczyciel	Umiejętność	Pozycja	Region	Współ. X	Współ. Y
Taren Tarpier	Fire	Expert	Ravenshore	-30849	-8748
Silomon Steele	Fire	Master	Alvar	17111	20351
Blum	Fire	Grand	Alvar	18349	-4819
Ulbrecht Paderton	Water	Expert	Ravenshore	6114	2174
Gregory Mist	Water	Master	Ironsand Desert	-8702	-416
Black Current	Water	Grand	Plains of Water	-10170	-15825
Reshie	Air	Expert	Dagger Wound Islands	12153	10710
Hollis Stoddon	Air	Master	Balthazar Lair	-524	-8420
Cloud Nodden	Air	Grand	Plains of Air	-16344	-15387
Givric	Earth	Expert	Dagger Wound Islands	2795	13907
Dorothy Sablewood	Earth	Master	Alvar	2313	20445
Givren	Earth	Grand	Plains of Earth	742	4084
Stralon Hawthorne	Spirit	Expert	Ravenshore	-420	-13330
Bedford Kern	Spirit	Master	Garroth Gorge	12129	889
Lester Ravensight	Spirit	Grand	Murmurwoods	-520	-15133
Shane Keweenaw	Mind	Expert	Alvar	-1386	18485
Barbed Lotts	Mind	Master	Balthazar Lair	-2513	-6872
Slidit Dreamwright	Mind	Grand	Garroth Gorge	11139	-14937
Zevah	Body	Expert	Dagger Wound Islands	-13925	7652
Tiger Arlo	Body	Master	Garroth Gorge	10866	-8841
Archibald Dawnglow	Light	Grand	Murmurwoods	6024	-15834
Lunis Dawnglow	Light	Expert	Ravenshore	6047	210
Adrian Clearways	Light	Master	Murmurwoods	-3494	-14138
Palwin Darkermore	Dark	Expert	Regna	-2376	19471
Clara Umbropool	Dark	Master	Shadowspire	-772	-12830
Silicious Shadowrunner	Dark	Grand	Regna	1747	-4820
Aerie Lucurin	Sword	Expert	Ravenshore	7081	-7317
Waylon Cardron	Sword	Master	Garroth Gorge	8535	-8583
Wynon Dragonmaster	Sword	Grand	Regna	1081	-7273
Heralt Foestynke	Axe	Expert	Garroth Gorge	9638	-7231
Jasp Hunter	Axe	Master	Ravenshore	977	-3615
Aria Serpico	Axe	Grand	Balthazar Lair	1410	2954
Podrace Thain	Staff	Expert	Ravenshore	8204	2954
Celia Stone	Staff	Master	Ironsand Desert	-11841	-4329
Matric Silwhalter	Staff	Grand	Shadowspire	5179	-12987
Matric Townsaver	Spear	Expert	Ravenshore	13834	-5001
Ashandra Wiltresmyrle	Spear	Master	Alvar	-6023	12515
Yarrow	Spear	Grand	Dagger Wound Islands	10647	12884
Lori Vespera	Dagger	Expert	Alvar	-5004	138558
Jobbar	Dagger	Master	Ravenshore	12527	-4935
Karla Nitass	Dagger	Grand	Regna	829	273
Shivan Keeney	Bow	Expert	Dagger Wound Islands	-11123	-3258
Osborn Noewort	Bow	Master	Ravenshore	4609	365
Solis	Bow	Grand	Alvar	-2723	14534
Lisha Scourbow	Mace	Expert	Ravenshore	13834	-5001
Robert Morningstar	Mace	Master	Garroth Gorge	8704	-7412
Brother Heartsworn	Mace	Grand	Ironsand Desert	-14680	-5826
Thadin	Leather	Expert	Dagger Wound Islands	12281	7219
Shamus Hollyfield	Leather	Master	Balthazar Lair	-2051	-7365
Meowen Elmim	Leather	Grand	Ironsand Desert	-12620	-12902
Tobran Fegorlight	Chain	Expert	Ravenshore	9403	2842
Holan Evermyrle	Chain	Master	Alvar	-3837	14759
Selino Burnside	Chain	Grand	Regna	-4524	7434
Bone	Plate	Expert	Dagger Wound Islands	-12827	17350
Botham	Plate	Master	Ravenshore	19187	-14663
Peyn Revessean	Plate	Grand	Garroth Gorge	3017	6234
Quilar Moore	Shield	Expert	Alvar	3718	17271
Sheldon Nightwood	Shield	Master	Shadowspire	-5160	-17364
Garth Luter	Shield	Grand	Garroth Gorge	11510	45157
Keil Nightwalker	Disarm Trap	Expert	Dagger Wound Islands	-11897	-2738
Garth Luter	Disarm Trap	Master	Alvar	-1420	17854
Silk Nightwalker	Perception	Expert	Regna	2227	3267
Hedg Steeleby	Perception	Master	Shadowspire	-110	-15802
Balen Sunial	Perception	Grand	Balthazar Lair	-6050	-1659
Fisher Thom	Merchant	Expert	Dagger Wound Islands	-18846	7281
Fanton Iverson	Merchant	Master	Alvar	3831	16157
Rever Quicklongue	Merchant	Grand	Ravenshore	18701	16157
Petra Midnit	Learning	Expert	Murmurwoods	-5212	-12880
Garret Mistpang	Learning	Master	Shadowspire	-8010	-13289
Wanda Lightsworn	Learning	Grand	Garroth Gorge	1010	-6134
Alton Pulnam	Meditation	Expert	Ravenshore	21103	-12453
Gelcelin Nevermore	Meditation	Master	Shadowspire	10750	20251
Leunt Nightcraze	Meditation	Grand	Shadowspire	1547	1547
Manasaur	Bodybuilding	Expert	Dagger Wound Islands	-7937	18333
Kenneth Sporkan	Bodybuilding	Master	Garroth Gorge	4419	-8696
Mikei Smitheon	Bodybuilding	Grand	Ironsand Desert	-2284	2274
Kyra Sparterman	Identify Item	Expert	Alvar	887	19186
Ethian	Identify Item	Master	Dagger Wound Islands	-12308	-3846
Evander Lotts	Repair Item	Expert	Ravenshore	3687	-1454
Quil Jeni	Repair Item	Master	Garroth Gorge	13653	-1148
Quelrin Tank	Repair Item	Grand	Murmurwoods	13149	-4916
Tessa Mager	Identify Monster	Expert	Garroth Gorge	6424	-2113
Matric Keenside	Identify Monster	Master	Murmurwoods	-3149	-10446
Blacken Stoneslayer	Identify Monster	Grand	Ravenshore	-11372	-11726
Noelbert Slayer	Armmaster	Expert	Garroth Gorge	9329	1159
Lasatin the Scamed	Armmaster	Master	Dagger Wound Islands	-7905	-18945
Jasper Shaelock	Alchemy	Grand	Regna	-5203	-15826
Tashina Watershed	Alchemy	Expert	Alvar	4386	21824
Kathry Treasuresone	Alchemy	Master	Murmurwoods	-2081	-8367
Iga	Regeneration	Expert	Dagger Wound Islands	-1697	-2738
Kethro Tarent	Regeneration	Master	Ironsand Desert	1698	2238
William Sampson	Regeneration	Grand	Murmurwoods	-1752	-6840
Uth the Many-Talied	Regeneration	Master	Murmurwoods	14392	284
Fedwin Denish	Dark Elf	Expert	Alvar	-3196	15339
Lanahaa Caverhill	Dark Elf	Master	Ravenshore	18586	-7100
Ton Agraryl	Dark Elf	Grand	Alvar	3686	17176
Fynn Shador	Vampire	Expert	Shadowspire	-4813	-15895
Douglas Dirhmoore	Vampire	Master	Shadowspire	-8444	-16574
Peyn Arachnia	Vampire	Grand	Shadowspire	3869	-14326
Ishon	Dragon Cave	Expert	Dragon Cave	-6686	3702
Ethian	Dragon	Master	Dragon Cave	-2275	-2193
Kahn Scawing	Dragon	Grand	Dragon Cave	-6686	1587

- Arena(2), Statki: The Windling (Dagger Wound Island): Poniedziałek - Ravenshore(4), Wtorek - Ravenshore(4), Środa - Ravenshore(4), Czwartek - Ravenshore(4), Piątek - Ravenshore(4), Sobota - Ravenshore(4), Niedziela - Ravenshore(4), The Dauntless (Ravenshore): Poniedziałek - nieczynne, Wtorek - Dagger Wound Island(5), Środa - nieczynne, Czwartek - Dagger Wound Island(5), Piątek - nieczynne, Sobota - nieczynne, Niedziela - nieczynne. Wind (Ravenshore): Poniedziałek - Ravage Roaming(4), Wtorek - nieczynne, Środa - Shadowspire(3), Czwartek - nieczynne, Piątek - Ravage Roaming(4), Sobota - nieczynne, Niedziela - nieczynne. Smoke (Shadowspire): Poniedziałek - Ravage Roaming(4), Wtorek - Ravenshore(4), Środa - nieczynne, Czwartek - Ravenshore(4), Piątek - Ravage Roaming(4), Sobota - Ravenshore(4), Niedziela - nieczynne. Mist (Ravage Roaming): Poniedziałek - nieczynne, Wtorek - Ravenshore(4), Środa - Shadowspire(6), Czwartek - Ravenshore(4), Piątek - nieczynne, Sobota - Ravenshore(4), Niedziela - nieczynne. Spindrift (Regna): Poniedziałek - nieczynne, Wtorek - nieczynne, Środa - Ravenshore(4), Czwartek - nieczynne, Piątek - nieczynne, Sobota - nieczynne, Niedziela - nieczynne.



5. Handel. Jest pobocznym elementem gry, wiadomo przecież, że tacy wojownicy jak my nie trudnią się kupiectwem :-). Jednakże często będziemy popadać w tarapaty finansowe - ramka z lewej pozwoli wam zarobić złoto:



6. Nauczyciele. Są bardzo ważnym elementem gry, nasi bohaterowie prędzej lub później nie (lepiej prędzej :-)) będą musieli rozpocząć szkolenia. Oto lista wszystkich nauczycieli, wraz z miejscami, w których możemy ich odnaleźć.

7. Składniki magicznych wywarów. Alchemia jest bardzo ważnym elementem gry, pozwala nam znacznie ograniczyć wizyty w świątyni (obywatelu wylecz się sam), czy też tworzyć potężne czarne eliksiry, które np. możemy sprzedawać. Podczas wędrówek natkniemy się na różnego rodzaju składniki, o różnej sile działania (czym większa siła, tym lepszy efekt). Składniki siwe (katalizatory): Mushroom(1), Odsidian(5), Wasp Wing(10), Mercury(20), Philosopher's Stone(75). Składniki żółte: Poppy Pod(1), Thornbark(5), Sulfur(10), Garnet(20), Unicorn Horn (50). Składniki czerwone: Widowsweep Berries(1), Wolf's Eye(5), Phial of Gog's Blood(10), Ruby(20), Phoenix Feather(50). Składniki niebieskie: Phima Root(1), Meteor Fragment(5), Will O Wisp Heart(10), Datura(20), Dragon Turtle Fang(50).

1 to by było na tyle. Zachęcam wszystkich do lektury archiwalnych numerów Action Plusa (ci co ich nie posiadają mogą je jeszcze zamówić), albowiem w numerach 12/99 opisane zostały przede mną tajniki sporządzania magicznych eliksirów, a w numerach 1/00 i 2/00 wszystkie dostępne w grze czary. W prawdziwe tamte zestawienia były sporządzone dla Might and Magic 7, ale te elementy pozostały w Might and Magic 8 praktycznie niezmienione. W razie jakich problemów i wątpliwości zawsze możecie pisać do redakcji.

Artur Okon

artokon@fiko5.onet.pl



producent: **Atomic Games/Microsoft**  
platforma: **PC**

# Clost Combat V: Battle of the Bulge

Czwarta część jednego z najlepszych cykli gier strategicznych (ściślej: RTW - Real Time Wargame) przenosi nas w mroźną, zimową noc w Ardenach. Jak już zapewne wiecie, miała tam miejsce ostatnia niemiecka ofensywa w czasie II wojny światowej. Ofensywa, która nieźle napędziła strachu zachodnim aliantom i jednocześnie w znaczący sposób - poprzez zużycie ostatnich niemieckich rezerw paliwa i sprzętu - przyspieszyła zakończenie II wojny światowej. Czwarta część cyklu oferuje nie tylko ulepszony engine, ■■■■ i dodatkowy tryb rozgrywki, w której oprócz klasycznej operacyjnej rozgrywki, znanej z poprzednich Clost Combat, dochodzi także całkiem nieźle zarysowany wątek strategiczny.

Ponieważ specyfika gry uniemożliwia liniowy opis kolejnych misji, jak i konkretne porady "uderz tam, zniszcz to" itd, dlatego zamiast tego podzielię się z Wami szeregiem swoich luźnych spostrzeżeń. Nie mogę zagwarantować, że dzięki nim na pewno wygracie. Ale jeśli będziecie się trzymać moich rad, to mogę obiecać, że Wasze szanse zwycięstwa będą znacząco wyższe.

W przeciwieństwie do poprzednich gier z serii CC w CC4, nie ma możliwości (w czasie rozgrywki) zakupu dodatkowego wyposażenia itd. Nie, tu masz to - co masz. Nie możesz więc liczyć na uzupełnianie strat po kolejnych bitwach. To wymusza na graczach lepsze planowanie, efektywniejsze wykorzystanie posiadanych sił, oducza szalowania krwią żołnierzy i uczy obłąkości o sprzęt. Wiesz, że nie możesz grać na wykrwasienie wroga, wiesz, że nie możesz stosować rosyjskiej strategii "hura i do przodu, aż któraś fala w końcu zaleje wroga".

Ale wróćmy do kampanii. Bo gdy będziesz potrafił porazić sobie w kampanii, to już ani operacje, ani słowe scenariusze nie będą dla Ciebie najmniejszym problem. Moje rady dotyczące kampanii są bardzo proste. Najważniejsze, co musisz opanować, to kontrola poruszonych swych oddziałów na mapie taktycznej. Tj. nie mówię tu naturalnie o obsłudze interfejsu, sterującego grą; nie chodzi mi o umiejętność kontrolowania tłoku na mapie. Pamiętając o tym, że droga drożdże nierówna (szczególnie w Ardenach, gdzie niektóre drogi są po prostu przesiekami w lesie), musisz tak planować ruch, by umieścić koncentrację w jednym czasie kilka jednostek w tym samym miejscu. Tj. atakować ten sam teren kolejno kilkoma jednostkami. Nawet jeśli pierwszy atak nie zakończy się sukcesem, to wróg nie będzie miał czasu ochłonąć przed kolejnym natarciem swoich wojsk. I o to chodzi!

Ponadto musisz pamiętać, że rzeczywista niemiecka ofensywa w Ardenach straciła swój impet na Bastogne. Bastogne - ważny węzeł komunikacyjny - jest kluczem do sukcesu obu stron. Jako Niemcy próbuj zdobyć to miasto za wszelką cenę. Jako Amerykanie broń go desperacko do ostatniego żołnierza. (Należy też kontrolować drogi prowadzące do Bastogne, to oczywiste).

Pamiętaj też, że sami Niemcy zakładali, iż zapasy paliwa i amunicji uzupełnią... w zdobytych składach aliantów. Zatem tutaj też musisz z całych sił dążyć do zdobywania/obrony punktów na mapie, gdzie są zgromadzone zapasy. Pozbawiając Niemców uzupełnień paliwa i amunicji dostawnie przetrącasz grzbiet ich siłom pancernym (w skład których wchodziły m.in. niesamowicie czołgi Tiger 2, Królewskie Tygrysy, tudzież sporo innego znakomitego sprzętu).

Na samym początku atakujecie przede wszystkim magazyny paliwa. Dodawaj swoim jednostkom, atakującym te pola, maksymalną i dostępną w danym momencie ilość wsparcia artyleryjskich i lotniczych. (W wypadku obrony - dajemy także wsparcie obrońcom tych obszarów). I nie ważne, że grupa, którą przydzielisz do wsparcia akurat nie może go wykorzystać (szczególnie dotyczy to lotnictwa) - wykorzystaj go w następnej połowie dnia. Grunt, żeby miała wsparcie. Przy czym uwaga: nie używaj wsparcia bez

powodu. Nie uderzaj w ciemno - najpierw zlokalizuj ważne stanowiska wroga. I wtedy uderzaj z całej siły, zdruzgoc wroga do fundamentów. Nie mamuś sił na pojedynczy oddział czy punkt oporu. Duży rozrzut sprawia bowiem, że skutki są niewymierne w stosunku do nakładów. Artyleria służy do zwalczania dużych grup wrogich wojsk lub np. stanowisk artylerii wroga.

Co do samego wsparcia artyleryjskiego - zwykle są to moździerze (kal. w granicach 60-100 mm). Jak sami zapewne wiecie broń ta jest idealna do niszczenia piechoty, natomiast jest praktycznie nieskuteczna w zwalczaniu broni pancernej i innych opancerzonych celów. Te zwalczaj lotnictwem. Czasem możliwe jest użycie rakiet (artylerii rakietowej). Ta to ma dopiero kopa :). Choć jest bardzo, bardzo niecelna, jej siła ognia jest dostateczna. Dostatecznie nadaje się na przydzuszenie do ziemi piechoty lub niszczenia artylerii wroga.

Jeszcze raz podkreślam (bo to BARDZO ważne), zapewnienie możliwości sprawnego przemieszczania się po mapie taktycznej. Warto też mieć obsadzone punkty zwycięstwa (Victory points). A jeśli obie strony kontrolują po kilka punktów zwycięstwa, to warto opanowywać wodzące do wrogich lokacji drogi. Takie działania mogą dość znacznie podkopać morale wroga, co z kolei znacznie ułatwia nam walkę. Zdemoralizowany wróg walczy niechętnie, ogranicza swoją aktywność oraz szybko wycofuje się pod silnym naciskiem przeciwnika, nie śpieszy się mu też do kontrataków. Tak, tak, w prawdziwej wojnie nie zawsze trzeba wygrać walką brutalną siłą. Gdy kontrolujecie drogę łączącą daną lokację z magazynem, przeciwnik nie będzie w stanie uzupełniać braku paliwa. Jak to obniża jego siłę bojową po paru starciach (o morale nie wspominając), mówić nie muszę.



Po zdobyciu/obronieniu magazynów, warto pozostawić tam jakieś jednostki na straży - wróg będzie za wszelką cenę chciał dotrzeć w ten sektor. Można się spodziewać kontrataków, nawet jeśli mają niemal zerową szansę powodzenia. Komputerowa AI wie bowiem, że grając Niemcami, MUSI je zdobyć, zaś gdy prowadzi Amerykanów, to stara się je możliwie szybko odyksać (gdy je utraci).

Gdy grasz Niemcami wyprowadzaj uderzenia najpierw jednostkami zwiadowymi (transportery opancerzone są idealne do

tej funkcji). Nie angażuj ich w walce. One mają tylko zmusić przeciwnika do ujawnienia swoich stanowisk bojowych. Wycofaj zwiad, po czym atakuj artylerią lub lotnictwem (o ile masz), ■ potem dopiero wprowadzaj do akcji zmasowane siły. Pamiętaj jednak o współdziałaniu pojazdów i piechoty. Same czołgi łatwo padną łupem żołnierzy z bazookami lub ukrytych w zasadkach amerykańskich Shermanów i M-10. Sama piechota zaś wykrawi się szybko na okopanym wrogu i blących ogniem na wprost działach. A idąc razem - piechota oczyszcza teren z grup niszczycieli czołgów (tj. żołnierzy z bazookami), czołgi zaś rozwalają punkty oporu i zmniejszają piechotę wroga.

Ponieważ jednostki pancerne i zwiadowcze są mobilniejsze od piechoty, zachowaj przynajmniej jedną w odwodzie, umieszczoną tak, by szybko mogła dotrzeć do jakiegokolwiek kontrolowanej przez Ciebie lokacji. Będzie to zabezpieczenie

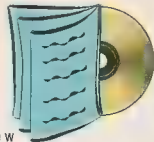


pieczenie na wypadek wrogiego kontrataku na tyłach. Najlepiej przeznaczyć do tego jednostkę zwiadową, wsparcia przez przynajmniej jeden ciężki czołg lub niszczyciel czołgów. Dzięki temu taki zespół powinien sobie bez problemu poradzić nawet z dość spornymi siłami przeciwnika. Pamiętaj, że kontrataki wroga prawie nigdy nie będą frontalne. Przerzuci on swe siły tam, gdzie nie ma Twoich, będzie próbował przeciąć Twoje linie zaopatrzenia i odyksać punkty zwycięstwa (no i magazyny). W każdym razie macie jak w banku: kontrataki będą na 100%. I o tym trzeba zawsze pamiętać. Nie szukaj zdobyczy lokacji. Szuka ją utrzymać.

W grze masz możliwość rozmawiania/pójścia w rozrypek [disband] danej grupy oddziałów. Powiem jedno - nie korzystaj z tej opcji. Gdy wybierzesz, poniesiesz ciężkie straty. Owszem, czasem się to przyda (np. gdy totalnie zatkaś sobie drogi swoimi jednostkami, to taka opcja pozwala przywrócić względną równowagę) - ale to kij, który ma dwa końce. Nie ważne, co będzie przyczyną rozmawiania - i tak pożałujesz, że to zrobiłeś.

Pamiętajcie - niezależnie czy jesteście Niemcami, czy Amerykaninami, atakujcie właśnie ich bronie... najważniejsze jest skuteczne zaplanowanie ruchów swoich sił oraz rozmieszczenia oddziałów na planszy. Nie olewajcie tej fazy gry. Pięć razy przemyślnie każdą decyzję - tak na mapie taktycznej, jak i strategicznej. Czasem bitwę wygrasz (albo przegrywasz) dlatego, że jeden jedyny czołg (albo działko), umieszczony w dobrym miejscu, mający doskonałe pole widzenia, przysłoni wielokrotnie liczniejszego wroga do ziemi.





Rada wydaje się banalna, ale zobaczycie ileż to razy będziecie mieć wtyśy z głowy tylko dlatego, że nie chciało się Wam poświęcić tych 3-5 minut więcej na analizę swego położenia.

Oto mały przykład: piechota jest bezbronna wobec czołgów. To prawda. Ale nie do końca. Pod koniec drugiej wojny obie strony dysponowały już bardzo skutecznymi środkami zwalczania czołgów przez piechotę. Amerykańskie bazooki i niemieckie kopie tychże (panzerschreck) oraz niemieckie panzerfausty na bliski dystans (zrędu 100-50m) są w stanie, jeśli nie zniszczyć to choć zmusić do wycofania albo zniechęcić do walki każdy ówczesny czołg. (Przy czym przewagę mają tu Niemcy: ich czołgi miały zwykle grubsze pancerze, a panzerschrecki i panzerfausty są lepsze od bazooki).

Naturalnie szczęściu należy pomagać, zatem warto tak uzbrojonych żołnierzy umieszczać w niewłaściwych punktach mapy - np. na skrzyżowaniach dróg (czołgi zwykle starają się poruszać drogami, bo to zwiększa ich mobilność). A gdy jeszcze umieścicie tych ludzi na dachu wysokiego budynku... ech, biedne czołgi. Nie mają żadnych szans, jeśli nie towarzyszy im piechota. Dlatego w pobliżu swoich ludzi z bazookami warto umieścić z kolei stanowisko kaemu czy oddziałek piechoty, który będzie miał za zadanie zwalczać tych, których chcą zwałczyć bazookarzy (\*). Wydaje się skomplikowane? Nie bardzo. Jeśli nie maśniko do osłony bazookarzy, używaj wsparcia artylerii.

(\* - rozumiem przez ten termin tak żołnierzy amerykańskich, jak i niemieckich, uzbrojonych w przenośną broń p.panc. Powinienem nazywać ich niszczycielami czołgów - ponieważ jednak w grze występują też samobieżne działa specjalizowane właśnie w zwalczaniu czołgów (tank-destroyers), czyli niszczyciele czołgów - np. Jagdpanther czy M-10), to ten sam termin na określenie dwóch różnych rodzajów broni mogłoby wprowadzać zamieszanie. Stąd "bazookarze".

Za to czołgi np. warto (szczególnie w miastach) ukrywać w bocznych uliczkach, które łączą się z główną arterią. Dzięki temu wrogie pojazdy wystawia na strzał swój boczny pancerz (znacznie cieńszy niż czołowy). A że strzał będzie z bliskiego dystansu, to seanse przeciwnika są raczej mierne. Przy czym nasz czołg musi chronić piechotę, która uniemożliwi bazookarzom przeciwnika

atak z dachów budynków. I skoro już mówimy o czołgach - zasadniczo nie warto strzelać do czołgu, gdy jest ustawiony do nas frontalnie. Szczególnie zaś, gdy jesteśmy Amerykanami. Niemieckie czołgi mają z reguły lepsze działa i grubszy pancerz (ludzie zwykle lepiej wyszkolonych załógę). Jeśli nie zniszczysz ich pierwszym strzałem, to możesz już pożegnać się ze swym czołgiem. A takiego Jagdpanthera czy Tygrysa 2 praktycznie nie macie jak ugryźć z przodu. Natomiast strzał w boczny (a jeszcze lepiej - tylny) pancerz daje już wysoką szansę sukcesu. Pantera miała boczny pancerz grubości 40 mm - bazooka czy działko Shermana przebiego bez problemu. Na szczyście wieści pancerz ma 20-30 mm... A z przodu załógę chroni 100-120 mm pancerny stali. Zatem warto poczekać, nie strzelać przy pierwszej okazji (chyba, że wrog sam otworzy ogień, wtedy nie ma na co czekać albo strzelać z bardzo bliskiego dystansu).

Atakując linię wroga, koncentruj się przede wszystkim na zwalczaniu sił p.panc wroga. To absolutny priorytet. Pozbawiony możliwości zwalczania czołgów, przeciwnik już przegrał tę bitwę, nawet jeśli tego nie jest świadom. Zatem grmocz w stanowiska dział p.panc całą mocą artylerii, a do czołgów z lotnictwa. No i nie rozdzielaj czołgów od piechoty i vice versa. Niszcz działa, czołgi, bazookarzy. Dopiero potem eksterminuj resztę jego sił i zajmij punkty zwycięstwa.

I jeszcze jedna dobra rada. Najprostsza droga NIGDY nie jest najłatwiejsza. Al komputer nie jest zbyt łotne. Koncentruj się na bronieniu tego, co oczywiście i tych kierunków, które są oczywiste. Czyli: jeśli nadiągasz z północy, a wrog ma swoje victory points na południu, zaś wieździe do nich jedna droga, to stawiam 1000\$ przeciwko 1 zł, że 90% sił wroga nakierowanych jest w osi północ-południe, zaś minimum 3/4 jego sił broni tę właśnie drogę, zaś reszta

oczekuje w pobliżu victory points. Jeśli zatem przegrupujesz się i stracisz sporo czasu na obejście sił wroga, atakując np. od zachodu, to zyskasz znaczny efekt zaskoczenia i zmusisz wroga do panicznej ucieczki lub improwizacji (a w tym Al nie jest dobra, oj nie). W efekcie - sukces. Atakując zaś po najprostszej trasie, trafisz na silny i zorganizowany opór. I jeśli nawet wygrasz, to kosztem ogromnych strat własnych, co zemści się już w kolejnym starciu.

## Rady dla atakujących

Atakuj skokami: jeden oddział przesuwa się o kilka(naście) metrów, zalega i otwiera ogień, w tym czasie inne ostrzeliwują wroga. Gdy pierwszy prowadzą ostrzał, podciągają kolejny oddział itp. Na stanowisko wroga musi bez przerwy spadać nawała ognia! Szczególnie z karabinów maszynowych, które powinny być na Twoich skrzydłach; w miarę możliwości nie przesuwasz ich stanowisk (no, chyba że inaczej nie można, bo nieprzyjaciel obkłada je ogniem z moździerzy, lub znacząco posunął się do przodu i nie ma już w co strzelać). Tu znów doskonale sprawdzają się transporty opancerzone. Zachodź wroga z boku, a nawet (gdy możesz) od tyłu. Atakuj jednocześnie z kilku stron - morderczo skuteczna taktyka, bo wrog wpada wtedy w panikę i nie bardzo wie, do kogo strzelać...

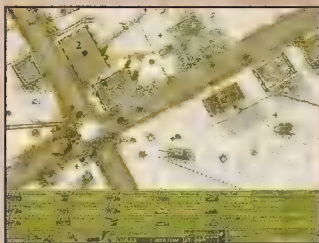
Pamiętaj o dowódcy! Umieszczaj go tak, by w jego zasięgu (naciśnij spację, by go określić) było jak najwięcej Twoich oddziałów - dobrze to na nie wpływa. W miarę możliwości posadź go w jakimś dośrobie dowodzenia. Najlepiej w czołgu - raz że jest wtedy dobrze chroniony, dwa - że zawsze można go użyć jako ostatniego odwodu... Skoro już o dowódcę mowa - staraj się za wszelką cenę wykończyć wrogiego dowódcę (tego głównego) oddziałów. Np. snajperami.

Najwyższy tryb ruchu jest absolutnie wykluczony w kontakcie z wrogiem! Najlepiej - gdy widzisz wroga - cały czas się czołgać (sneak) - chyba że przeciwnik panicznie cofa się na całej linii (ale uważaj! - to może być podstęp, który ma Cię "nadać" na ukryte i dotąd milczące stanowiska karabinów maszynowych!).

## A gdy się bronisz...

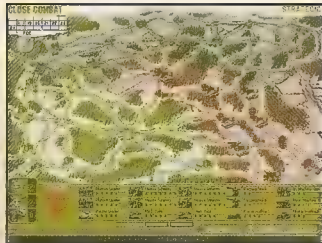
Bądź cierpliwy. To przeciwnik ma atakować, to jemu zależy na posuwaniu się naprzód, nie Tobie. Czekaj spokojnie, aż sam wyjdzie Ci pod nogi, nie baw się w żadne zwiady czy zmiany stanowisk. Po prostu czekaj. Doczekasz się, bez obaw!

Rozmieszczaj stanowiska karabinów maszynowych tak, by miały możliwie duże pole ostrzału. Jedną z zalet kaemów i cekaemów jest ich daleki zasięg, więc nie oddawaj tego altutu wrogowi w prezencie. Gdy otworzy się ogień z kaemów od nieprzyjaciół, z odległości 30-40 metrów, to, zanim ich wystrzelał, narazisz się na kontrolstrzał i straty wśród obsługi - a po co Ci to? Ogień z odległości 300-400 metrów



też jest skuteczny, a ponadto jesteś tu bezkarny (o ile nie ma tam moździerzy, czołgów czy wrogiego kaemu). Wykorzystaj opcje "defend" i "assault" (będzie o nich za chwilę). Kaemy rozmieszczaj tak, by brnąć wroga w ogień krzyżowy. Idealnym faktem umieszczenia karabinów po obu skrzydłach osi wrogiego ataku i symulanczy ogień z fanki.

Korzystaj ze snajperów! Ci specjalizują się w strzelaniu do wrogich dowódców oddziałów. Oddział bez dowódcy spisyje się już dużo gorzej...



W miarę możliwości nie ujawniaj od razu wszystkich stanowisk ogniowych. Nie wiesz przecież, czym dysponuje wrog, miej zatem zawsze jakieś asy w rękawie. Szczególnie trzymaj się do stanowisk z bronią p.panc. Walenie z takiego działka do piechoty, pogonisz ją, a tu nagle wyjądz czołgi nieprzyjaciela i (znając już lokalizację działka) zrobią ci takie kuku, że zanim się zorientujesz - będziesz miał parę trupków zamiast armaty. I czym wtedy przeciwstawiś się czołgom? Nie wspominając już o natychmiastowej odpowiedzi wroga w postaci salw moździerzy, którymi posługuje się w piekielnie skuteczny sposób.

Nie gromadź zbyt wielu żołnierzy w jednym miejscu. Wiesz co zrobisz z nimi jeden miotacz ognia lub salwa rakiet?

## Porady dla obu stron:

Uważaj na wroga i miotaczami ognia; są makabrycznie skuteczne na gęsto upakowaną piechotę i stanowiska kaemów.

Narożne budynki (tzn. kontrolujące skrzyżowania ulic) w miastach są niemal na pewno obsadzone przez wroga. Szczególnie zaś gdy jedna z tych dróg wiedzie ku punktom zwycięstwa.

Pamiętaj o tym, w co uzbrojeni są Twoi żołnierze. Z pistoletów maszynowych nie ma co strzelać do nieprzyjaciela oddalonego np. o 100 metrów. Tzn. strzelać można, ale jest to raczej bezcelowe i tylko marnujesz amunicję.

Stosuj tzw. "waypointy" przy przemieszczaniu oddziałów. Gdy tylko wyznaczysz im punkt docelowy, to często komputer wybiera najkrótszą trasę do wyznaczonego punktu, nie patrzac, czy przy okazji nie ujawnia Twoich sił wrogowi i nie wystawia ich na jego ostrzał.

Rozkazy AMBUSH i DEFEND. Pierwszy jest przydatny dla piechoty i malokalibrowych dział p.panc. Sprawia, że dany oddział otwiera ogień z bliskiej odległości, tak, by maksymalnie wykorzystać potencjał ogniowy i wręcz chlusiłnąc ołowiem w twarze zaskoczonych nieprzyjaciół. DEFEND zaś sprawia, że dany oddział od razu grzeje w każdego wroga w swym polu widzenia, jeśli tylko jest w zasięgu broni.

Uwaga: W obu wypadkach wyznaczamy oddziałom strefy obserwacji. Wpływa się z tym pewnie niebezpieczeństwo. O ile wrog pojawi się w wyznaczonej przez nas sferze, to wszystko gra. ALE - jeśli wrog nas przechytrzy i wyjdzie gdzieś ze skrzydeł, poza wyznaczoną strefą, to ryzyko, iż zaskoczy i zniszczy taki oddział jest dużo większe niż przed wydaniem rozkazu ambush lub defend. Można temu zaradzić w prosty sposób: tak ustawiając jednostki, by ich strefy obserwacji wzajemnie się uzupełniały.

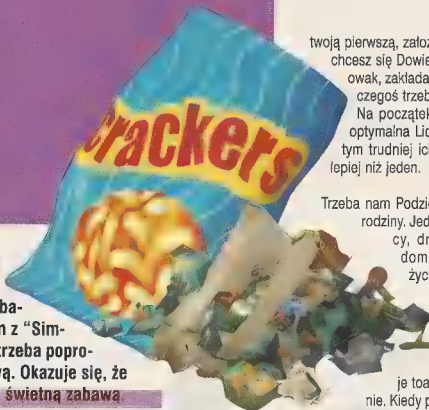
Moral końcowy: ludzie, myślcie! Komputer jest milion razy szybszy od Was ale nie myśli. Mozeście z nim wygrać, tylko dzięki sprytowi i niekonwencjonalnej taktyce (oraz unikanie ewidentnych błędów w szlucie dowodzenia).



producent: Maxis / EA  
platforma: PC

# The Sims

Kilka lat temu chłopcy z firmy Maxis udowodnili, że można zaafascynować graczy grą, w której nikt nikogo nie tępi ani zabija, nie morduje się smoków, i nikt nie zbawia świata. Cała seria gier symulacyjnych o wspólnym z "SimCity" pomysłem, przekonała klientów do gier, w których trzeba poprowadzić miasto, park rozrywki, szpital, czy linię kolejową. Okazuje się, że **wszystko to - pozbawione elementu ryzyka - może być świetną zabawą**



twoją pierwszą, założyłeś już jedną wcześniej, a teraz chcesz się Dowiedzieć, co poszło nie tak. Tak czy owak, zakładamy Sim Family. Nie wielkiego - od czegoś trzeba zacząć.  
Na początek stwórzmy dwu Simów. Jest to optymalna Liczba na początek. Im ich więcej, tym trudniej ich kontrolować, a dwu to jednak lepiej niż jeden.

Trzeba nam Podzielić zadania pomiędzy członków rodziny. Jedna osoba powinna poszukiwać pracy, druga zająć się prowadzeniem domu, gotowaniem, sprzątaniem i życiem towarzyskim. Na tym etapie Gry nie musisz obu osób wysyłać do pracy. Łatwiej jest urządzić życie rankami, kiedy jeden osobnik szykuje się do pracy (bierz prysznic, zajmuj toaletę itp.), a drugi szykuje śniadanie. Kiedy pracownik rusza do Pracy, gospodarz zostaje, sprząta, i spotyka się z sąsiadami. Później ten SIM wezwie tych Sąsiadów i spróbuje ich przekształcić w Przyjaciół Rodziny (Family Friends).

## Porady praktyczne

SIMS to po prostu symulacja rozwoju rodziny, a potem wielu rodzin, której autorem jest twórca SimCity. Czym więc jest Symulator Ludzkości? Cóż... będziesz musiał kierować życiem każdego w sąsiedztwie - nie wszystkich Na raz, oczywiście. Interesując się jakąś "rodzinką", będziesz próbował poprowadzić ją do życiowego sukcesu w życiu, miłości i pracy. Pozostali samymi sobie. Simowie nie za bardzo się starają - i w tym momencie wkraczasz Ty. Pomyśl o sobie jako o ambicji Simów, głównym dążeniu ich Życia. Ty im powiesz, czy dla osiągnięcia życiowego sukcesu mają studiować mechanikę,

Simami. Jeden czyściutki, schludny i spokojny jak Szynek na Haku, drugi - złośliwy i brudny - nieustannie wdaje się w Awantury.

## Początki

Zakładamy, że, przed rozpoczęciem poważnej gry, zapoznałeś się z Przewodnikiem (Tutorial) - jeżeli nie, powinienes to zrobić. Dowiesz się z niego o podstawowych regułach zachowań Simów i ich Potrzebach. Dokonawszy tego, wróć do Sąsiedztwa (Neighborhood).

Pierwsza wieść jest taka, że kontrolujesz Całe sąsiedztwo. Nie całe jednocześnie, ale domek po domku. Kiedy nie kontrolujesz domu bezpośrednio, NIE SIĘ W NIM NIE DZIEJE. Wszystko zamiera jak w polu unieruchomionego czasu. Możesz ich zaprosić do swego domu (zakładając, że ich spotkałeś), ale w Zasadzie nikt nie robią - kiedy do nich zajrzysz ponownie, zastaniesz stan, jaki opuściłeś.

Inną istotną wiadomością, która dotyczy sąsiedztwa, jest ta, że ludzie, których w nim osadzisz, są jedynymi, z którymi możesz się Zaprzyjaźnić. Nikt przypadkowy nie pałęta się w pobliżu. Ponieważ Simowie lubią się zaprzyjaźniać z innymi Simami, trzeba ci będzie popracować nad Sąsiedztwem jako nad Całością, zamiast skupić się jedynie nad jednym domem (nieco więcej dowiesz się o tym w części 5-tej - (Przyjaciele i Kochankowie)).

No to jada! By zacząć zabawę, kliknij w guzik "Create a Family". (oczywiście mogłbyś prowadzić Gothów lub Newbiesów, ale do zapełnienia Sąsiedztwa trzeba ci założyć rodzinę.

## Założenie Rodziny

Twoja pierwsza rodzinka - poza Newbiesami. Oczywiście tak naprawdę nie jest

## Tworzenie Sima

No więc do roboty. Mammy stworzyć dwu Simów. Właściwości, jakie im nadasz, określą, co zechcą robić sami i czego od nich będziesz wymagać. Niski poziom Zamiatania do Porządku (Neatness) nie jest zły, jeśli sam zamierzasz zmuszać ich do Sprzątania.

Postaraj się, by obaj Simowie byli od siebie różni i by to było widoczne. Pozostający w domu Sim powinien być Otwarty i Szczęry. Miły i Towarzyski, ten zaś, który zajmie się pracą powinien być Aktywny, Szczęry i Otwarty (nie skalpelami!). Postaraj się, by te jego cechy przekraczały Przeciętność.

UWAGA 1-sza: jeśli zostawisz daną cechę nie zapisaną (pustą), osobnik stanie się jej przeciwieństwem. Jeśli więc nie jest Miły (Nice), oznacza to, że będzie podstępny, złośliwym Wybuchowym Krętarzem, gotowym zaćpieć Godzillę. Oczywiście, niełatwo wtedy o Przyjaźń.

Kolejną sprawą jest fakt, że typ Charakteru wpływa na rodzaj ulubionej Rozrywki. Leniwy wolał TV, Aktywni i Ruchliwcy zechcą pójść potańczyć, albo i zrobić coś gorszego!

UWAGA 2-ga: tworząc Sima, nie musisz używać wszystkich dostępnych punktów - możesz nie użyć ŻADNYCH i stworzyć wiecznie skwaszonego, leniwego, rozlazłego Typa! Cóż chcesz, taki właśnie jest przeciętny człowiek! Zaprzecz, jeśli potrafisz!

Na razie więc wystarczy nam dwu Simów. Teraz zbudujmy im domek (jeśli nie chce ci się tym zajmować, jest już kilka do wyboru).



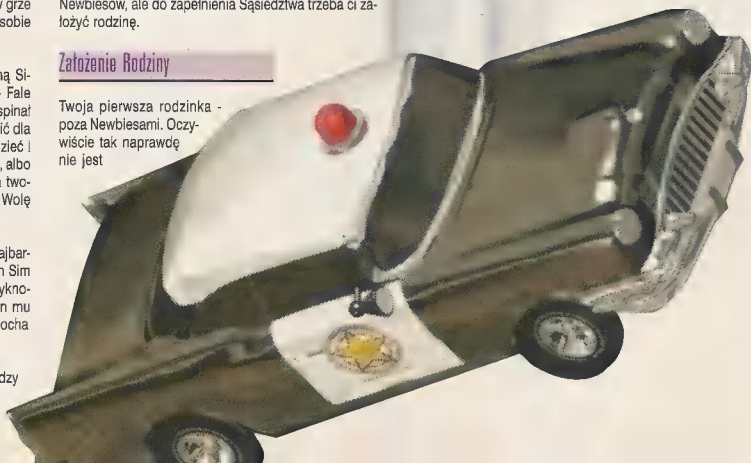
kę, czy może zająć się handlem. Bez ciebie będą się załotnie pałętały po okolicy i zaspokajały jedynie najpilniejsze potrzeby życiowe, w ogóle nie myśląc o Przyzkości.

Sim (nazwa): - osoba, której Rozwojem kierujesz w grze Maxis. Przykład: Sim poszedł do SimCity kupić sobie prela.

Grając w SIMS, przejmujesz Kontrolę nad rodziną Simów i usiłujesz poprowadzić ich przez burzliwe Fale życia. Po drodze będziesz zawierał Przyjaźnie, wspinał się po Szczeblach drabiny kariery, i usiłował zarobić dla nich na chlebek i maselko do Niego. Możesz siedzieć i obserwować, jak jeden Sim odnosi się do drugiego, albo przejąć inicjatywę i ZMUSIĆ ich do wykonywania twoich Poleczeń. Możesz im nawet wyłączyć Wolną Wolę (Free Will).

Osobiste stosunki pomiędzy Simami są niekiedy najbardziej zabawnym elementem gry. Zobacz, jak jeden Sim wy... dała drugiego z łazienki, by się samemu Wyknoć, albo jak jeden Sim poklepuje drugiego, a ten mu oddaje w odwzinasob. Zawsze się trafi ktoś, kto kocha drugiego... bez granic...

Osobiście podobały się nam także różnice pomiędzy







## Budowanie domu

Naszym Celem będzie zbudowanie domu, w którym mało będzie mieszkać i zaoszczędzenie dostatecznej ilości forsy, by móc jeszcze kupić do niego rozmaite Rzeczy. A więc - potrzebny nam domek, niezbyt wielki, o trzech pokojach (living room/kitchen/dining room, bathroom i jeszcze bedroom). Jedna toaleta wystarczy na obu Simów, nie zwracaj więc sobie Głowy drogą.

Domek zbudujemy o 2 lub trzy kwadraki od najbliższej Dróżki. Pierwej zbudujemy połączoną kuchnię i pokój dzienny (Kitchen/Living room). Dobrym rozmiarem jest prostokąt 11x6. Przy wejściowych drzwiach, zbuduj skrzynkę na korespondencję (Mailbox) i Skrzynię na Odpady (Trashcan). Z boku zbuduj pokok 4x4, który będzie sypialnią - na razie niepotrzebna ci większa.

Domek mały, ale przytulny, który dla dwójga ludzi jest idealny. Jest to oczywiście domek "podstawowy" i w miarę rozwoju rodziny będziesz go musiał Rozbudować, od czegoś jednak trzeba zacząć. Zechciej łaskawie zauważyć brak ścianki działowej pomiędzy kuchnią i pełniącym rolę saloniku pokojem dziennym - bardzo wygodne rozwiązanie w przypadku przyjęć, które z pewnością zechcesz tu wydawać.

Zbudowawszy Domek, pomyśl o tapetach i wykładzinach zewnętrznych (są tapety przeznaczone do użytku zewnętrznego), a najtańsza z nich jest aluminiowa. (7) UWAGA: Aby nałożyć tapetę na jakąś powierzchnię, trzeba wcisnąć SHIFT i kliknąć. Gdy robisz to na zewnątrz, to tapeta przykleja się do ścian zewnętrznych, a wewnętrzne zostaną gołe i odwrotnie.

Kuchnię wyłożyłbym Deep Jade lub Tuscany Tin (6). W łazience dałbym Too Turquoise (6).

Teraz trzeba ci się zająć parkietem podłogowym (Floorset). Do kuchni i łazienki dałbym Tuscany (1) Perrini Italiane Tile (20). W sypialni wystarczy zwykły Blue Carpet - tani i niezły Wyglądający. Okna: aby pomieszczenie miało jasny i radosny charakter, trzeba w nim kilku okien. Ten Sim, który będzie zostawał w domu, powinien mieć to, na co zasługuje. Wal okna, dopóki się da. A kiedy zaczniesz zajmować się Meblami (Furnishing), nie zapomnij o Lampach, które rozjaśnią mroki po zmierzchu.

Nie zwracaj sobie na razie głowy piętem, nie będzie ci potrzebne, a zresztą i tak cię na nie nie stać. W razie czego zajrzyj do sekcji 8-mej, dotyczącej Rozbudowy Domu. Dobrze jest też mieć tylne Drzwi, które się czasem przydadzą, kiedy główne wejście zostanie czymś zablokowane. Możesz tam urządzić Patio. Dla uciechy spróbuj na tych ustawić flaminga.



A teraz, skoro mamy domek, ciasny ale własny, zaopieknij go Przedmiotami.

## Meblowanie Domku

Trzeba nam się zająć Rzeczami, odpowiednio do Potrzeb (Needs), zaczynając od najpilniejszych, a taką niewątpliwie jest Głód (jedyna Potrzeba, która nie zaspokojona, może doprowadzić do Śmierci). Umieblujmy zatem Kuchnię.

Potrzebne ci meble kuchenne: Lodówka (Refrigerator), gdzie będziesz trzymał Teściową w razie wizyt (600\$ za Llamark) Zestaw do Gotowania (Cooking Appliance) - 400\$ za Dialectic Free Standing Range, z piecykiem. Pusty stół przy ścianie (Empty Counter) Zmywarka do naczyń (Disk Cleaning Apparatus) albo Zlew (Sink), albo Fuzzy Logic Dishwasher za 650\$ Czujnik przeciwpożarowy (Fire Alarm) za 50\$ Pojemnik na odpady (Trashcan)

Oto jak JA sobie poradziłem. Przy lewym końcu Kuchni jest ściana długa na 6 jednostek. Od końca ustawiłem Dialectic Range, potem Lodówkę (Fridge), potem Blat (Counter) - jeśli dałeś ścianę i wykładzinę typu Jade, dodaj Blat z pokryciem Jade - potem Counter ze zlewozmywakiem (Sink) i znowu blat. Zostanie ci pusta przestrzeń na 1-ną jednostkę, którą zajmiesz się później, kiedy zarobisz trochę grosza (przesuniesz wtedy Blat ze Zlewozmywakiem do rogu i w tę dziurę wetkniesz Zmywarkę) (Dishwasher).

W odległości dwu kwadratów od tego miejsca, ustaw stolik (Card Table - \$85), wokół którego powinny się znaleźć cztery krzesła (Chairs - wystarczą ci najtańsze po \$80). Upewnij się, że je ustawisz "pyskami" do stołu.

Dobrze jest umieszczać krzesła po rogach, co pozwoli ci jeszcze na wstawienie Lampy (Lava Lamps - po \$80). Simowie wstanie się będą tłoczyć, ale obejdzie się bez protestów.

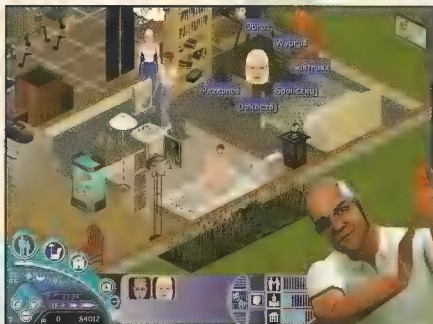
A teraz do łazienki. Będą ci tu potrzebne: Toaleta (Toilet - po \$300 za Hygeia-O-Matic), Urządzenie główne (Major Hygiene Item - po \$640 za SpaceMiser Shower), Zlew łazienkowy (Bathroom Sink - po \$400 za Andersonville sink). Niekiedy wystarczy umyć łapy, niekoniecznie za każdym razem trzeba wlać pod prysnic. Wszystko ustaw pięknie po Rogach i ku środkowi - nie ustawiaj sedesu "pyskiem do rogu". Jeśli zostały ci jeszcze jakieś pieniądze, sugeruję zakup i umieszczenie nad zlewem Apteckiej (Medicine Cabinet) - może się przydać, kiedy któryś z twóich podopiecznych zarżnie głębiej przy gołeniu.

Dalejcie więc do Sypialni (Bedroom): gdzie będą ci potrzebne dwa łóżka na każdego Sima (wystarczy Spartan Bed, \$300 każde). Ponieważ nie Simowie nie będą tu spędzali za wiele czasu, to w zasadzie wystarczy - przyda się jeszcze tylko Stolik (End Table) z Budzikiem (Alarm Clock) - i tyle.

I wreszcie salonik - Living Room. Tu będą ci potrzebne: 1-na Kanapa (Couch - Contempto kosztuje \$150), Telewizor (Television - czarno-biały Monochrome możesz nabyć za \$65, ale już za - luksus! - Trotto 27" zapłacisz \$500), Szafka na Książki (Bookcase - \$250 za tani, sosnowy model Cheap Pine) Biurko-stolik Desk/Table (Mesquite Desk/Table za \$80), Odbiornik Radiowy - Radio (Down Wid Dat Boom Box jest za jedyne \$100), Telefon (Phone) i urządzenie Antyłamaniowe (Security Alarm).

Ustaw Telewizor wedle jednej ze ścian - nie ekranem do ściany, oczywiście! - a na przeciwko umieść Kanapę (tak że dwa kwadraty przed nim), obok telewizora zaś postaw przy ścianie Szafkę, by Sim mógł sobie Poczytać i wedle chęci obejrzeć Program TV. Pod przeciwległą ścianą umieść Stół i ustaw na nim Radio. Na ścianie obok zawieś Telefon, i gdzieś jeszcze podepnij Alarm.

Uwaga: wszystkie te elementy, i inne dodatki - np. Komputery, Sprząt Video itp. - mogą ulec uszkodzeniu! W takim wypadku trzeba je naprawić - możesz to zrobić sam - ryzykując porażenie prądem i śmiecie, albo wzwąć Złotą Rączkę (Repairman), który każe ci zapłacić po \$50 za każdą Godzinę Roboty. Drogo? Trudno, on



jest Złota Rączka. Możesz sam podnieść Umiejętności (Mechanical Skills) twego Sima, każąc mu zająć się Czytaniem (Reading), ale dopóki tak się nie stanie, lepiej jednak bulić, niż w tłumie się kulić.

## Oświetlenie i Lampy

Teraz, kiedy już wyposażyliśmy dom wystarczająco (określenia tego używam celowo - kiedy twój Sim zarobi trochę grosza, będzie mógł wymieniać Urządzenia na lepsze, np. zwykły TV na model Plasma TV), trzeba ci się zająć oświetleniem, czyli Lampami. Umieściłbym 1-ną Lampę w łazience, 1-ną w sypialni, i kilka w Kuchniokuju (Living Room/Kitchen). Lampy poróżniają tak, by całe pomieszczenie było jednolicie (i oficjalnie) oświetlone - powiemy co 3-4 kwadraty jedną Lampę. Zajrzyj na Słociową Stronę Simów, by ściągnąć nowe modele Lamp Wiszących, nie Stojących.

## Dekoracje

Podnieść atrakcyjność Salonu możesz też dodając w nim dekoracje. Najłatwiej to zrobić, zawieszając na ścianach jakieś bohomyze, zwane dalej Malowidłami (Paintings). W odróżnieniu od roślin, spokojnie wiszą na ścianach, nie zajmując miejsca i nie trzeba ich podlewać. Wiele z dekoracji ma też wartość Rozrywkową (rozrywka masz wtedy, gdy ktoś nie spoczywa). Dekoracje służą nie tylko podbudowaniu próżności twoich Simów, ale i poprawieniu nastroju Gości. Pomagają to w zawieraniu przyjaźni. Uszczęśliwienie - Sim rozbowiony, to Sim uszczęśliwiony i przyjaźni do wszystkich nastawiony...

A jak się już zgadzało o Przyjaciółtach i Kochankach, to trzeba ci wiedzieć, że...

Musisz mieć Przyjaciół. Nie tylko po to, by nie zwariować (jest to jedna z 8-miu Społecznych Potrzeb), ale przyjaciele - a raczej ich określona ilość, potrzebni ci są, byś mógł czynić postępy w pracy i w życiu - np. jeżeli chcesz robić karierę polityczną, to żeby zostać Se-



natorem, trzeba ci 14-tu Przyjaciół.

Uwaga: konkretny Sim nie musi się z kimś Przyjaźnić, o ile znajomy jest Przyjacielem Rodziny. To wystarczy. Innymi słowy, rodzina ponad wszystko!

Kiedy wprowadzisz się do nowego domu, pojawią się rozmaitości Sąsiedzi. Przywitaj się z nimi - z każdym z osobną! Jeśli tego nie zrobisz, mogą się poobrazić i już nie wrócą. Powitany Sim przechodzi do kategorii Znajomych i jako takiego możesz go zaprosić do domu (no, chyba że akurat pracuje, ale wtedy możesz poprosić, by wpadł po robocie, albo wcześniej, zanim do niej wyruszy).

Powitany Sim zaimię się zaspokajaniem swoich potrzeb. Jeśli na stole jest żarcie, to je zje (sam sobie, kurczę, Kanapki nie przygotuje!), jeśli zechce obejrzeć sobie łabędzia lub Śliwę, to pójdzie do łazienki - tam jednak ograniczyć się do biologicznych potrzeb i nie wlezie do wanny lub pod prysznic. Najbardziej zależy im jednak na życiu towarzyskim!

## Życie Towarzyskie

Z początku się nie wysyłał, tylko Gadaj (talk). Zaznajomimy się nieco lepiej (powyżej 10-ciu punktów), możesz zacząć im prawić komplementy (compliments) i opowiadać kawały (kawał to Joke, nie Piece). I unikaj na razie czegokolwiek innego. Jeżeli zaczną się do ciebie niebezpiecznie kleić, a ich Ocena (Rating) w twoich oczach (kliknij na guzik Relationship, by zobaczyć, jak bardzo ich lubisz. Przy okazji, oni też mają dla ciebie odpowiednią ocenę i niekoniecznie musi być ona taka sama. Ktoś, kogo kochasz zawiśnie, może cię Nie Znośić) nie jest za wysoka, możesz powstrzymać ich nie-wczesne zapędy. Jeśli zobaczysz, że ktoś, kogo zaledwie poznałeś, dobiera się do ciebie z Łapani (Be Hugged), to coś jest nie tak... i kto wie, czy nie trzeba wezwać policji!

Poznawszy kogoś bliżej (40 i więcej), możesz zechcieć zatańczyć lub go przytulić. Taniec nie ma podtekstów seksualnych (Aha! Już to widzę! Dziś w USA Ropucha pozwałaby Księcia, który by ją pocałował - za Mięczygatkunkowe Molestowanie Seksualne!) i właściwie do niczego nie prowadzi.

Kiedy poznasz kogoś bliżej (powyżej 70-ciu punktów), możesz zacząć z nim flirt lub nawet przejść do Pocałunków (Kissing). Dzieci (w rozumieniu sejmowej ustawy o pornografii) poniżej 18-tego roku życia proszę w tym momencie o natychmiastowe 5, oderwanie wytrzeszczonych gał od ekranu komputera i przerwanie lektury. Wszystko zależy od tego, jak daleko chcesz się posunąć. Radzę jednak ostrożność - o prawdę wszyscy są sąsiedzi mogą zostać twoimi Kochankami, ale bywa to niekiedy kłopotliwe - kiedy na przyjęciu na przykład, każdy z gości, od leciwego Starucha, po jego psa Pitbullma stylfa, chce cię zaciągnąć w ciemny kąciok i po kilkakroć wytentegować.

Uwaga: Jeśli usłyszysz fałsze w muzyce, a właśnie z kimś flirtujesz, całujesz się lub się doń kleisz, prawdopodobnie wleżesz na teren zakazany (ten ktoś, z kim to robisz, jest już Zaklepany i coś dla kogoś Znaczący, a wtedy Mogą Być Kłopoty). Sprawdź kolejkę "queue", by zobaczyć, czy ktoś nie zamierza dać ci w dżob. Jeśli tak, to lepiej się wycofać (Zrób Pauzę w grze - niekiedy pomaga).

A jak na kogoś trafić? Wejść do pustego pokoju - jeśli Takowy jest, albo wyjdź na zewnątrz i Zawołaj tego Sima, którego chcesz poderwać. I do dzieła!

Nie jest ważne, czy ty aktywnie ściszkasz drugą osobę, czy pozwalasz się tylko jej ścisnąć - Ten Drugi, czy Ta Druga i tak się spieni, niczym mydelko Fa. Choć - być może, nie spieni się na ciebie...

## Małżeństwa i Przeprowadzki

Jeśli ktoś uzyska u ciebie wysokie Oceny na Relacyjomierzu, udostępni ci się opcja oświadczyn (propos) i zawarcia małżeństwa. Zgoda partnera jest uwarunkowana jego nastojem i oceną twojej osoby.

Małżeństwo lub związek tzw. Kociej Łapy (Marry/Move in) jest procesem dwustopniowym. Przede wszystkim trzeba, by ten Ktoś się w tobie Zakochał. Użyskuje się to stopniowo i powoli. Zaczynasz od przyjaźni, która stopniowo przeradza się w miłość. Związek Kociej Łapy nie wymaga Miłości - wprowadzić się do kogoś można dla rozmaitych przyczyn. Upewnij się, że jesteś Kochany dostatecznie mocno, trzeba ci jeszcze popracować nad odpowiednim Nastrojem (Mood). Sim zgodzi się na małżeństwo, jeśli zaspokoisz wszystkie jego potrzeby i uszczęśliwisz go na tyle, że zechce iść pod nóż... ee... zechce cię poślubić. Karm Go (lub Ja), zabawiaj i utrzymuj w dobrym humorze. Potem już tylko musisz się oświadczyć i jest Twój (Twoja).

Związek Kociej Łapy (Moving In) możliwy jest tylko pomiędzy parami tej samej płci, niezależnie od tego czy są kochankami, czy po prostu dzielą ze sobą pomieszczenie (roommates).

Kiedy ktoś przyłącza się do rodziny, przez małżeństwo, czy się tylko wprowadza, nie tylko bierze ze sobą dzieci (jeśli takowe ma), ale - o ile żyje samotnie - sprzedaje stary domek i oddaje pieniądze na Użytek nowej rodziny. Uwaga 1-sza: Ten, kto się przyłącza do rodziny, przestaje się zaliczać do jej przyjaciół! Może być bliższym osobistym przyjacielem (lub kochankiem), ale już nie Przyjacielem Rodziny.

Uwaga 2-ga: Ktoś cię poślubił, a był ostatnim członkiem swojej rodziny i sprzedał dom. Dom zostaje w sąsiedztwie i jest dokładnie w takim stanie, w jakim go zostawił poprzedni właściciel. Jeżeli wprowadzi się tam ktoś Nowy, może się okazać, że trzeba mu zacząć od zmywania ganków!

Pamiętaj, że czas jest wrogiem najtrwalszych węzłów przyjaźni, więc aby utrzymać Przyjaźni w stanie Przyjaźni, podtrzymuj z nimi stousunki i dbaj o życie towarzyskie!

Podtrzymywanie stosunków towarzyskich nie wymaga aż takiego wysiłku, jak na początku, gdy musisz kogoś do siebie przekonać. Zaproś kogoś do siebie, pogadaj z nim, może go uściśnij (być nie za gardło!) i poklep po ramieniu, a potem popatrz na Relacjomierz. Znow cię polubił, no to spław gościa i niech spada do domu. I zabierz się do następnego.

## Czynności Towarzyskie

**Pogawędka (Talking)** - zwykle najtańszy sposób poprawy stosunków towarzyskich. Drugim jest zaproszenie gościa na wspólne oglądanie telewizji lub obiad.

**Komplementy i pochlebstwa (Compliment)** - te działają w zależności od tego, jak bardzo jesteś lubiany i do kogo je mówisz, ale zwykle działają bez pudła. Uważaj jednak, by nie zostać źle zrozumianym - dobrze jest, jeśli osoba, której Zamierzamy prawić słodkości, lubi nas co najmniej na 10-cię.

**Żarty (Joke)** - Opowiadanie Kawałów przynosi skutek też powyżej 10-tki. Zyskujesz dodatkowo opinie Zabawnego Typa (wzrasta Fun Ratings).

**Uścisk, przytulenie (Hug)** - bardzo skuteczne, najbardziej pomiędzy przyjaciółmi i kochankami. Co prawda ukochany (a) tego drugiego może poczuć głębokie ukłucie zazdrości, jeśli już niedaleko - niekiedy - do głębokiego Ukłucia Nożem między topatki.

**Poklepanie po plecach lub niżej... (Back Rub)** - Jak wyżej.

**Taniec (Dance)** - zwiększa Rozbawienie (Fun Ratings),

ale sprawia, że inni czują zazdrość. Najlepiej jeśli tańcząca ze sobą tylko dobry przyjaciele (o zażyłości większej, niż 40.

Uwaga - są dwa sposoby tańca z kimś. Można wybrać Sima, potem kazać mu tańczyć (Dance), albo poczekać, aż ktoś zacznie tańczyć przy Radioodbiorniku, a potem kliknąć na radioaparacie i się Przyłączyć (Join). Drugi jest Zabawny, ale nie pomaga Towarzysko - istnieje możliwość, że ktoś ci po prostu Wyłączy Radio!

**Flirt.** Flirtujesz, kiedy chcesz, by znajomość i przyjaźń rozwinęła się w coś poważniejszego. Sprawa, że przyjaciele stają się Kochankami. Najlepiej przy zażyłości większej niż 80. I - oczywiście, zgadłeś! - inni mogą być Zazdrośni!

**Pocałunek (Kiss)** - Ostateczny znak uczucia. Za próbę pocałunku można i dostać po Pysku, zwłaszcza, jeśli się komuś narzuca.



Inne formy życia Towarzyskiego to: **Przechwalanie się - Brag, wkurzenie kogoś (Tease) i bijatyka (Fight).**

Uwaga: Simowie mogą wchodzić w związki Homoseksualne, ale tylko wtedy, kiedy ich od tego namówisz - sami z własnej woli raczej tego robić nie będą. Połączyć w trwały związek dwoje ludzi tej samej płci jest również łatwe, jak w przypadku płci "wprost przeciwnych".

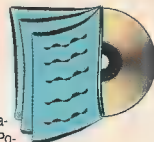
Jedna uwaga. Co zrobić, jeśli zechcesz, by ktoś się WYPROWADZIŁ. No, można go zabić... ZAWSZE znajdziesz się jakiś sposóbik... Ale jeśli nie pożadasz krwi bliźniego swego, można spróbować metody nieco okrzęjnej. Zbuduj gdzieś w Pobliżu inny domek, z inną rodziną - do której nie będziesz zbyt często zaglądał - i która ma pokój i miejsce dla jeszcze jednej osoby. Wezwij tam Osobę, której chcesz się pozbyć - Jeśli sprowadził się niedawno, poczekać aż sami pokażą pyski, a potem pchać niepożądanego Sima w ich objęcia - niech go jak najczęściej zapraszają, aż się sam, bestia, wyniesie do tamtych. I zostaw ich, pies z nimi tarłowali!

Uwaga druga: Simowie pakują się też i wyjeżdżają po jakiejś solidnej Bijatyce (Fight).

## Podjęcie pracy - albo i nie

Jeden Sim powinien koniecznie zostawać w domu. Pozostali powinni sobie poszukać jakiegos takiego. Aby było ciekawiej, spróbować każdemu z moich Podopiecznych znaleźć Inne zajęcie. Niechże więc Jeden zostanie Stróżem Prawa, a drugi zajmie się interesami. Omówiłem już, dlaczego trzeba zostawić kogoś w domu (aby prowadził Życie Towarzyskie, oczywiście!). Drugim powodem jest ten, że na początku nie będziesz potrzebował zbyt wiele Grosza. Jak długo zaspokajasz swoje potrzeby, wydatki będą niskie. Trzeba ci wydatków rzędu \$40 dziennie (zakładając, że zjadasz śniadanie i obiad, oraz mniej więcej \$200 do \$300 co trzy dni na spłatę rachunków). Większość zajęć zaczynasz z Wy-





nagrodzeniem \$200 za dzień i szybko zdołasz awansować do płacy \$300 za dzień, zanim zaczną przychodzić rachunki. Pieniądze więc nie są elementem krytycyzmu.

W zależności od rodzaju podjętej pracy, trzeba ci będzie podnieść swoją "Statystykę". Na tym podstawowym poziomie do awansu są potrzebne takie cechy, jak Pomysłowość (Creativity), niezłe ciało (Body) i głowa (Logic). Niektóre zajęcia tego nie wymagają (księgowi, na przykład, nie muszą mieć ciała, przy którym Apollo Belwederski byłby się w kilku, by kolejno podwozić się do pracy), twój Sim automatycznie doda do swej listy rzeczy do zrobienia plakiętek "Ruszać do Roboty" - Go to Work. W wielu jednak przypadkach nie przerwie tego, co akurat robi (chyba, że Skończysz), może więc będziesz musiał przerywać działania za niego, by na czas udać się do pracy. Po pojawieniu się wozu Dyżurnego, będziesz miał około godziny czasu na wskoczenie do środka - ten bowiem tyle będzie, zgodnie z koleżeńską Umową, czekał.

Do Awansu potrzebne są trzy Rzeczy. Po pierwsze, musisz mieć odpowiednie cechy na odpowiednim poziomie, po drugie, trzeba ci przyjaźni (mood), i w końcu musisz mieć odpowiednie Nastawienie (Mood). Szczegółowy Sim to Sim produktywny. Wszystko, co ci trzeba wiedzieć, znajdziesz pod guzikami Jobs. Jest tam także wskazówka dotycząca tego, jak Pracujesz (źle, przeciętnie, dobrze, wysmienienie), co odpowiada nastrojowi twojego Sima. Poniżej jest liczba potrzebnych ci Przyjaciół Rodziny (jeśli jej tam nie ma, oznacza to, że masz ich dostateczną ilość), a na prawo masz cechy.

Uwaga: Jeden dzień nieobecności w pracy jest Jeszcze Dopuszczalny, dwa powodują bezwarunkowe wyalenie na pysk. Na nocnych zmianach bardziej przestrzegają dyscypliny pracy i możesz wylecieć po jednej nieobecności.

Uwaga druga: Jeśli do awansu trzeba ci wielu przyjaciół (osobliwie w karierze politycznej), stwórz nową rodzinę składającą się z 8-miu osób i poczekaj, aż twój Sim, Zostając w Domu, przyjdzie się z nimi zapoznać. Niech pogada z każdym z tych osób (najmniej) raz i wróć do swoich pierwotnych Simów - masz teraz kupę ludzi, których możesz zapraszać!

### Rezygnacja z pracy

Cóż... okazało się, że Naukowiec z ciebie nie będzie. A może chcesz po prostu spróbować czegoś innego. Jest kilka sposobów rezygnacji z pracy. Z uwagi zamieszczonej nieco wyżej wynika, że możesz po prostu przestać pojawiać się w pracy. Szeffelowi pojmą o co chodzi i szybko ci wyślą. Albo możesz zająć do gazety i podjąć inną pracę (pod warunkiem, że rezygnujesz z poprzedniej).

Ostrzeżenie! Jeżeli dwaj Simowie korzystają z Jednego wozu przy dojazdach do pracy, a jeden z nich załatwi

sobie robotę o innym czasie, umowa wygasa i wóz nie przyjedzie ani po jednego, ani po drugiego!

Można by przypuścić, że zostaloby też Wylany, gdybyś kiepsko wykonywał robotę, albo gdybyś się dopuścił jakiegось naprawdę Poważnego Wykroczenia (zobacz zamieszczoną niżej listę Afer (Job Events)).

Rodzaj rezygnacji z pracy zależy od tego, co chcesz przeżyć osiągnąć. Jeśli chcesz zostać w domu i się trochę poboczyć, no to po prostu zostań w domu i olej robotę. Jeżeli cię znudziła (może, np. powinienesz zostać ciekawym?), to po prostu weź pierwsze lepsze zajęcie, które można wziąć.

Uwaga: Jeśli zmienisz rodzaj zajęcia, jako niedoświadczony Dupek, zaczniesz zawsze na dnie drabiny awansów. Nie bój więc tego z czystej ciekawości, bo nie bardzo się to opłaca.

Co jakiś czas twojemu Simowi przydarza się w pracy jakaś Afera (Job Event), są rzadkie i nigdy się nie powtarzają. Są to zwykle drobniaki, takie jak wzięcie w łapę (Taking a Bribe) lub skandal (Scandal). Często zostanie ci oferowany wybór, którego możesz dokonać właściwie lub niewłaściwie (niewłaściwy wybór jest wtedy, kiedy zostaniesz przyłapany). Inne są niekiedy wyborem Mniejszego Zła, przeciwko większemu (np. granie jako aktor w remake'u). Każde Afera ma dwa zakończenia (dobre i złe). W zależności od rangi wydarzenia i rodzaju wyboru, możesz zostać ukarany lub nagrodzony. Niektóre z kar są naprawdę srogo (porzuca cię rodzina, bo w miejscu pracy molestowałaś seksualnie kaktus Dyrektora), albo tylko lekko irytujące (straścisz pracę). Niekiedy jednak nagrody również są znaczne...

### Skuteczne i efektywne Prowadzenie Domu

Najtrudniejszą sprawą w grze jest zaangażowanie wszystkich Simów, tak, by każdy miał jakąś robotę. Ponieważ doba każdego z nich ma 24 godziny, każdy ma 8 potrzeb, musi dbać o Awanse, prowadzić życie Towarzyskie i co tam jeszcze, musisz się wszystkim zająć na prawdę efektywnie. Trzeba ci zauważyć, że Simowie sami nie są osobliwie pomysłowi, kiedy podejmują decyzję, jak załatwić problemy. Sim, który ma prawie Czerwoną Potrzebę opróżniania Pęcherza, może zasiąść do czytania książki, kiedy ma ochotę się bawić (Fun ma na Zielono).

W zasadzie to ty powinienesz zaspokajać potrzeby Simów na bazie listy Potrzeb. Każ im się zajmować tym, co zaspokaja ich potrzeby. No, oczywiście są wyjątki... Nie każda potrzeba Zabawy może być spełniona... są Zabawy i Zabawki... prawda?

Toalety należy używać po jedzeniu (nie przed, ani tym bardziej w trakcie), i po użyciu należy wziąć prysznic. Ponieważ poradziłem ci stworzenie domu Simów, poradzę ci, jak powinien wyglądać ich ranek.

Nazwijmy jednego Pracusiem, a drugiego Domatorem

Kiedy po raz pierwszy znajdziesz się w swoim domu, masz już Gazetę (Newspaper), a kolejną przywożo o 9:00. Pracusię zacznie szukać Roboty, a po znalezieniu odpowiedniej niech się nią zajmie. Jeśli jeszcze nie ma 8:00, to po Pracusię przyjedzie Umówiony Wóz (Carpool) - no, chyba że wzięteś robotę na nocną zmianę.

Domator został sam. Niech się pouczy (Study) gotowania (Cooking), tak żeby Był gotów na wydanie uczy, kiedy Pracus wróci do domu. Trzeba do tego tylko jednego czy dwu punktów umiejętności (choć twoim celem powinno być zdobycie wszystkich możliwych). Powoli zaczną się pojawiać Sąsiedzi. Daj spokój Lekcjom Gotowania i wyjdź, by się z nimi przywitać. Powitany sąsiad zostanie na chwilę twoim Gościem, potem przygotowane przez ciebie żarcie - i dobrze mu tak! - pogapi się na telewizor (jeżeli jest włączony) itd. Ten Sąsiad jest dość gadatliwy, więc niech sobie pogada. Na razie istorem

jest zawarcie jak największej liczby znajomości, nie ma się co wysilać na ich Pogłębianie. Jeśli pojawi się ktoś nowy, gnaj przed drzwi i gorąco go witaj.

Uwaga: Jeśli masz w domu dwu lub więcej Simów, kiedy przyjeżdże nowy, zadaj o to, by Każdy z twoich przyjaźni raz z nim pogadał. Jest to ważne, kiedy przejmujesz kontrolę nad domem innych, by zdobyć sobie nowych Przyjaciół Rodziny.

Na początku nie masz zbyt wielu ludzi do zawierania znajomości, krótko więc trzeba ci będzie zapoczątkować nowe rodziny.

Wraca Pracus i siada przed TV, by sobie poprawić Nastroj. Podaj mu Obiad (Serve Dinner). Nigdy o tym nie zapomina! Koszule tyje, ile zamówienie dwu obiadów (Have a Dinner), a naje się 6-ci. Obaj mogą sobie posiedzieć przy stole, pogadać, a jak masz gości, niech też sobie Podeszają, a przy okazji pogłębią Znajomość. Co prawda tylko sobie gadają... ale ich Znajomość się pogłębia i na Relacjachm pojawiają się dodatkowe punkciki. I o to chodzi!

Po obiedzie Pracus może się zająć poprawianiem cech wpływających na jego perspektywę awansową (Jeśli jest Aktorem, niech się zajmie swoim wyglądem i miśniąm), a Domator może znów wrócić do gości. Przed udaniem się na Spoczynek, niech obaj pójdą (w dowolnej kolejności) do łazienki.

Następnego dnia niech domator wstanie o 5:00, by się zająć podaniem śniadania (Serve Breakfast). Pracus niech zostanie W łóżku, aż odczeka całą Energję, a gdy to się stanie, niech wyskoczy z betów, weźmie prysznic, pochłonie śniadanko i może pogapi się na TV, zanim pojawi się Carpool.

Uwaga: Poderwanie synek z pościeli o 5:00 daje twojemu Domatorowi dość czasu na przygotowanie śniadania dla drogiego Sima (Simów). Ponieważ Domator nie pędzi do robotki, nie musi być świeży, jak nowalika i nie trap się jego brakami energii.

Jak radziłem sobie tak - puszczając grę w szybkim trybie (speed level 3), aż do 5:00, potem ją zatrzymywam (Klawisz P) i klikając w ikonkę Śnu, budziłem Domatora, potem kilkakrotnie w Łóżkową i w Serve Breakfast. Większość Simów budzi najlepiej w ten sposób. Pauza, rozkaz i odwołanie Pauzy, by wykonał polecenie. Kiedy Pracus uda się, by zarobić na chlebus, Domator może udać się do toalety, zając się swoimi Potrzebami, a potem wziąć prysznic. Dokonawszy tego, niech znów poczyta Książkę Kucharską (Cooking Book), licząc na to, że wpadną nowi sąsiedzi. Jeśli nie, niech się zajmie telefonem i zadzwoni do pobliskiego Sima, zapraszając go do domu. Sim przyjdzie - albo nie, zbywając cię jakimś wymówkami - pogadacie trochę, a potem gość zwęszy żarcie i nappa kalsun.

Uwaga: Ponieważ Domator zrywa Tylek z Łóżka wcześniej, może zechce uciąć sobie Drzemkę (Nap). Najlepiej jest poczekać, aż Pracus wróci z roboty i dopiero wtedy wysłać Domka do łóżeczka, potem zrywałem go w porę, by zdołał przyrzucić kolację i zająć się Gościem.

Będą ciągnąć znajomość, aż zyskasz nowego Przyjaciela Rodziny. Niech to wszystko trwa aż do 1:00. Domator powinien się nieco wcześniej zająć sprzątnięciem ze stołu i zabrać stamtąd resztki śniadania - teraz już pewnie zupełnie niejadalne.

A więc Pracus wraca do domu i bierze się do zająć, sprzyjających Awansowi. Domus ucina sobie drzemkę, a potem wstaje, by się zająć przygotowywaniem posiłku. Obaj Simowie (być może jest ich trzech, jeżeli masz gości), jedzą i rozmawiają. Po kolacji wszyscy gapią się w TV i rozmawiają, wreszcie na koniec uda spać. Była to tylko ilustracja, jak efektywnie spędzić dzień. Ogólnie rzecz biorąc trzeba rano wstać - jeden o 5:00, drugi nieco później. Pierwszy zajmuje się przygotowaniem posiłku, drugi udaje się do Łazienki - i wiadomo, co tam robi. Mniej więcej tak samo biega sprawy, kie-





dy rodzina jest liczniejsza (choć prawdopodobnie będziesz musiał rozszerzyć dom o drugą łazienkę).

Zauważ, że nie tylko zaspokajasz Potrzeby - Simowie się rozwijają. Popracuj nad rozwojem cech sprzyjających Awansowi (niech pochwica mowy przed lustrem w łazience lub pograj w Szachy, by poczynić zdolności Logiczne). Pamiętaj, że jeżeli zapomnisz o konkretnym Simie, będzie ćwiczył do końca życia, więc dawaj na nich czas, by zaspokajały swoje Potrzeby (od czasu do czasu wysyłaj ich do łazienki, Na Przykład, bo jak nie...).

Raczej też zauważysz, że MOŻESZ wynajmować Służące, Ogrodników, ■ nawet zamówić przez telefon Pizzę. Nie wiele to kosztuje (Służące są po .10 za godzinę), a po-maga kiedy jesteś przepracowany.

## Rozbudowa Domu

Taaa... Twoi Simowie nieźle sobie radzą, awansowali, masz już teraz trochę grosza i możesz nieco popuścić sobie cugli. Któż miałby do ciebie pretensję? Pierwsza rzecz, jaką powinienes zrobić, to nie-coś unowocześnić urządzenia kuchenne. Wyrzuc taną Lodówkę i Kuchenkę (Range) i kup lepsze, nowocześniejsze modele. Łatwiej i szybciej będziesz mógł zaspokajać Potrzeby swoich Simów. Nie przesadzaj! Nie wydawaj wszystkiego grosza na rad, może trzeba będzie spłacić jakieś rachunki?

Jeśli udało ci się skłonić kogoś do Matrzeństwa, albo do Przeprowadzki do twojego domu, będziesz musiał znaleźć nową sypialnię, co oznacza rozbudowę domu (albo możesz po prostu zamienić jednoosobowe Spartan Bed na Dwuosobowe (Two Person Bed)). Tak czy owak w miarę rozwoju gry trzeba ci będzie rozbudować dom...

Oczywiście, możesz dobudować piętro i schody (tylko tam, gdzie są już ściany i strop - nie możesz za Bardzo budować poza obrys. Parteru). Pamiętaj przede wszystkim o łazience!

## Mate i nieco większe Dzieci

Możesz zacząć od rodziny z dziećmi, ale dzieci nie mogą założyć rodziny. Są tylko dwa sposoby zdobycia dzieci, jeden wiąże się z Całowaniem i Uczuciami, drugi to Adopcja. Zaczynijmy od Adopcji. Zadzwonią do ciebie i spytają, czy chcesz mieć dziecko (najczęściej dotyczy to par homoseksualnych, albo osób samotnych, bo jako takie nie mogą mieć dzieci metodą... hm... tradycyjną). Propozycję adopcji można oczywiście przyjąć lub odrzucić.

Metoda tradycyjna i zdecydowanie starszowiecka, mając jednak swoje dobre strony, zaczyna się od pocatunków... które powtarzane dostatecznie często wywołują opcję "Do you like to have ■ baby?" (osobiście chciałem zobaczyć to, co jest po odpowiedzi YES, ale mi się

nie udało - dziecko pojawiło się jak przyniesione przez bociana, tradycja, psiałość, posunięta do przesady!). Nie masz możliwości wybrania płci i osobowości, czy charakteru dziecka - jak w życiu. Ale możesz wybrać mu imię, ■ to już coś.

Teraz, jak masz berbecia, musisz się o niego troszczyć przez 3 dni (72 godziny) od momentu, kiedy się pojawił. Najlepszy zatem czas na pojawienie się Niemowlęcia to rano, bo kiedy staje się Dzieckiem ma sporo Energii (a nie chcesz chyba mieć dziecka, którego syczył energii przypada na Noc). A rano trzeba mu iść do Szkoły! Dziecko to spora odpowiedzialność! Ale nie tobie to mówić, prawda? Z dziećmi trzeba się Bawić (Play), Karmić go (Feed) i Śpiewać (Sing) mu, by Zasnął. Zdumiewająca jest przy tym to, że Dziecko słodko zasypia przy śpiewie babuni, tej samej, która ciągnie wieczerem w kościele godzinki tak straszynym głosem i tak strasznie fałszując, że byłaby spłoszyła Godzię! Wniosek stąd, że tak naprawdę dziecko ma wytrzymałość rzemienia, z jakiego artylerzyści robią obodniki. Berbec jest przy tym zupełnie nieprzewidywalny i potrafi w środku nocy za-



wył jak Syrena Przeciwpowarowa sporego pancernika, budząc wszystkich w rejonie kilku mil. Proponuję, by z dzieckiem spała Jedna i tylko Jedna osoba, zmieniając się z innymi, by nie stracić za wiele energii (można oczywiście berbecia uduśić, ale nie jest to mile widziane w Towarzystwie). Potem trzeba się dowiedzieć, jaki jest powód wyjścia (co jest praktycznie niemożliwe ze względu na brak kontaktu) i stłumić Wycie, Karmiąc wyjścia, Bawiąc się z nim albo mu Śpiewając (przez zaśniętą zębę, rzecząc jasna, znaną kołysankę "Śpij dziecko śpij, wtul w poduszkę ryj..."). Niekiedy trzeba to powtórzyć, w końcu smark się męczy i zasypia... po to, by za dwie, trzy godziny znów się obudzić wając, jakby kogoś mordował.

Uwaga: Jeżeli nie będziesz się Właściwie Troszczył o dziecko, zostanie ci ono zabrane przez pracowników Opieki Społecznej. Co za Wstyd! I jaka ulga!

W tym przypadku, jak sam widzisz, zatrzymywanie jednego Sima (Simki) w domu jest nie tylko wskazane, ale wręcz niezbędne. Niestety, nie można nikogo wynająć do opieki nad dzieckiem (ostatnie skandale dotyczące molestowania seksualnego Opiekunek przez Niemowlęta lub odwrotnie, wykazują, że jest to posunięcie nie-co ryzykowne). Jak nie można inaczej, to jeden Sim musi się zwinąć z pracy (chyba, że masz ich tyłu, że mogą Brać Woine na zmianę). Ja robiłem tak - Domuś zajmował się Berbeciem, dopóki z roboty nie wrócił Pracus, potem Domuś szedł Spać, a opiekę nad skarbem przejmował Pracus. Jak dziecko śpi, Można się zająć czynami konstruktywnymi (np. przenieść do pokoju dziecięcego Szachownicę lub zestaw do Ćwiczeń Cieleśnych).

Po trzech dniach Niemowlę staje się Dzieckiem, a to już może spać z dowolną osobą dorosłą w jednym pomieszczeniu (co prawda lepiej mu kupić łóżeczko (o ile się na nie stać). Dzieciaki mają jeden obowiązek. Muszą Chodzić do Szkoły! Wychodzą o 9:00 (AM), wracają o 3:00 (PM) po poł-

dniu. Później muszą się uczyć, by nie Zostawać w Tyle za Innymi (uczyć się mogą w dowolnym pomieszczeniu, gdzie jest szafka na Książki lub komputer).

Za Dobre stopnie Dziadkowie zazwyczaj dają pieniądze (za stopień A+ zwykle dostaje się 100-wę).

Dobrze jest kupić Toybox (pudełko z zabawkami) dla Dziecka, by się mogło trochę Pobawić. I - jak się łatwo domyślić - dzieci lubią się trochę pogapić na TV. Dzieciaki mogą też w końcu Pobawić z innymi - czym doprowadzają Dorosłych do amoku. Nigdy nie dorastają.

## Inne wypadki, które mogą się Wydarzyć

Może ci się przytrafić Włamanie (Burglary) - w nocy po okolicy często się kręcą Włamywacze, co możesz sam zaobserwować, jeśli wykazesz dostateczną Czujność. W przypadku, kiedy masz Alarm, jak tylko taki Tyj wejdzie do Domu, wywana jest Alpacja. Ale cwany Włamywacz potrafi po prostu coś zapać i rzucić się do Ucieczki, wiejąc z łupem. I może mu się Udać! Jeśli więc zobaczysz Włamywacza, oto, co dobrze jest zrobić:

- Budzisz twego Sima
- Wzywasz Policję, ZANIM Włamywacz wejdzie do twojego domu - wtedy zjawia się szybko
- A teraz część najzabawniejsza. Włamywacze podlegają temu samemu algorytmowi, co inne Simy, jeśli więc taki wpadnie na ciebie, to się zatrzymuje. Wystarczy więc stanąć w Drzwiach, a Tyj będzie się musiał zatrzymać i poczekać, aż wykonasz ruch.

Uwaga: wszystko, co drań ukradnie, przepada jak w studni, ale możesz odzyskać część strat z Ubezpieczenia (Insurance Company).

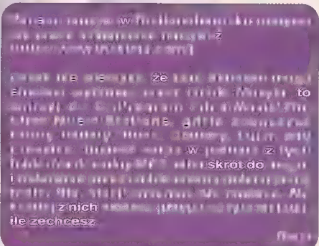
Sim, który niewiele wie o Gotowaniu, łatwo może wywołać w kuchni Pożar, albo oblać sobie to i owo. Dobrze jest mieć w Domu czujniki przeciwpożarowe (Fire Alarm), bo wtedy Straż Przeciwpowarowa (w Polsce nie wiadzieć czemu nazywana Pożarną) wzywana jest automatycznie. Jeśli nie masz Alarmu, musisz zadzwonić Sam. Możesz spróbować Stłumić Ogień w Zarodku, ale uważaj, bo możesz Spłonąć!

Śmierć może spotkać Sima na kilka sposobów. Po pierwsze, może on umrzeć z Głodu. Temu akurat można za-pobiec, bo - jak dowodzi historia najnowsza Polski - głodować można dość długo - a wystarczy dobrze podjąć i groźba znika. Inny rodzaj Śmierci to spłonienie w Pożarze, albo podczas próby Gaszenia Tęgo. Po Śmierci Sima zostaje po nim Nagrobek i - co znacznie ważniejsze! - Sim zaczyna STRASZYĆ! (jako Widmo).

Mełsie śmierci Sima pokazuje znacznik (po tych, co umarli na zewnątrz domu, zostaje Nagrobek, a ci, co umierają w domu, chowani są w Urnach). Żałoba pozostałych przy życiu trwa 24 godziny (oczywiście po zaspokojeniu Potrzeb, jeżeli więc twój Sim ogląda telewizję, to niech pierwiej się naogłada aż po samą krtani, ■ Żałoba zajmie się Potem).

Właściwą jednostką monetarną dla świata Simów jest § (można go wydrukować, przyciskając i trzymając ALT, a potem na włączoną klawiaturze Numerycznej wysłukując 0167). Ten symbol oznacza Simoleona. Umiejętność drukowania znaku § przyda się przy Cheatach.

El General Magnifico.





# SHOW Save Game

I znowu się udało! No proszę, spotykamy się drugi raz pod rząd... ja tam nie mam nic przeciwko. Żebyście tylko nadsyłałi swoje poprawki do gier - o niczym innym nie marzę. Tj. nadsyłać, a jakże - nie tyle ile by mi się marzyło... Ale nie będę narzekał, cieszymy się tym **to jest!** Zapraszamy więc do lektury... **to** samodzielnego grzebania w grach. I kto wie, może za miesiąc znów **S&S** zagości na łamach Action Plusa?

## Abomination

Nazwa	adres broni	adres amunicji
<b>Pistolety/rewolwery</b>		
Colt 45	19014	(nieskończona)
Beretta 3	19018	20042
Desert Eagle	19022	20046
Browning Hi-Power	19026	20050
Ingram	19030	20054
Uzi	19034	20058

## Strzelby

Remington 870	19038	20062
SPAS 12.2	19042	20066
Jackhammer	19046	20070
M80E3	19050	20074
AK47 Assault Rifle	19054	20082
MP5A3	19058	20090
Hekler i Koch G41	19062	20094
MA6 L7	19066	20098
M4	19070	20106
SA80	19074	20110
G11	19078	20114

## Broń automatyczna **to** ciężka

M79	19082	20118/20122
M174	19086	20126/20130
Sniper Rifle M82A1	19090	20134
Flame Thrower	19094	20138
Mini Gun	19098	20142
Rail Gun	19102	20146
M72	19106	brak
M2Atlas	19110	20154/20158
RPG 7	19114	20162
M-47 Dragon	19118	brak
Autocannon	19138	20174

## Broń Obcych

Plasma Pistol	19122	?
Burrower	19126	?
Concussion Cannon	19130	?
Blazer	19134	?

## Wyposażenie

Stun Grenade	20174
PRB Grenade	20178
L2A1	0182
Flak jacket	20186
Kevlar	20190
Thermal body armor	20194
Stealth suit	20198
Reactive armor	20202

M18A1 Claymore	20206
Gel Explosive	20210
Proximity mine	20214
Remote detonator	20218
Video beacon	20226
Motion scanner	20234
Adrenalizer	20250
Steroid Pack	20254
Medi Quik	20258
Medi pak	20262
Limpet mine	20266
Gel detonator	20326
Ice grenade	20338
Sonic grenade	20642
Pheromone marker	20646
The thumper	20650
The flipper	20654
Passive beacon	20658
Infrared beacon	20662

## Fallout 2

Wykorzystałem Waszą poradę, aby zmienić ciąg zer na inne cyfry w PLAYER.GCD. Po pewnych eksperymentach trochę ją zmodyfikowałem. Określiłem mianowicie, które heksy są odpowiedzialne za dane skille. I tak:

Adres	Komórki	Skill
00000110	c - f	Small Guns
00000120	0 - 3	Big Guns
00000120	4 - 7	Energy Weapons
00000120	8 - b	Unarmed
00000120	c - f	Melee Damage
00000130	0 - 3	Throwing
00000130	4 - 7	First Aid
00000130	8 - b	Doctor
00000130	c - f	Sneak
00000140	0 - 3	Lockpick
00000140	4 - 7	Steal
00000140	8 - b	Traps
00000140	c - f	Science
00000150	0 - 3	Repair
00000150	4 - 7	Speech
00000150	8 - b	Barter
00000150	c - f	Gambling
00000160	0 - 3	Outdoorsman

Zmieniając zera na np. ciąg jedynek, otrzymujemy wartość 300%. Jest to poziom maksymalny i jednocześnie minimalny (nie można go ani obniżyć, ani podnieść).

nadesłał:  
Łukasz Jaworski

## Wet - The Sexy Empire

W save odszukaj komórki \$6C - 6E - wpisz tam po FF, i już po problemach...

## Kroniki Czarnego Księżyca

W katalogu gry wybrać katalog "Sauvegarde". Podkatalogi w nim to savey. Należy wejść do wybranego katalogu i edytować plik sebinfo.txt. 11 linia zawiera ilość gotówki. Pliki regiment# zawierają skład regimentów,

na razie nie rozryglam do końca sposobu zapisu. Do tej pory wiem, że linia:

Regiment\_nom =(nazwa regimentu)  
Regiment\_pointsAction # (punkty ruch na turę)  
Regiment\_nbSections # (ilość zajętych sekcji w regulaminie maks. 8)  
Section\_nom =(nazwa sekcji np. Jeździectwo)  
Section\_numeroObjetMaitre # (Prawdopodobnie typ jednostki)  
Section\_nbUnites # (liczba jednostek w sekcji)

Pozostałe pliki zawierają jakieś informacje, ale nie wiem jakie. Zachęcam do eksperymentów... i informowania o nich czytelników naszej gazety.

nadesłał: ???

## Sims

Zakładam, że startujesz od samego początku, tj. rozpoczynasz nową grę. Edytuj [edytorem hexów] plik Neighborhood.iff [w User Data]. Znajdź w nim ciąg 46414D49 - jest to miejsce, w którym zaczyna się Twoja rodzina. Parę linijek niżej znajdziesz ciąg 204E - tam zapisana jest kasa, którą dysponujesz na początku [20.000]. Możesz podmienić na np.

40D003 = 200,000  
80841E = 2,000,000

Pamiętaj tylko byś nowe wartości zaczynał wpisywać w miejsce 20-ki z ciągu 204E - tj. jeśli chcesz wpisać np. 40D003, to 20-tkę zastąp 40, 4E - D0, itd. Ku pamięci?

## Thief 2: The Metal Age

Chcesz więcej kasy na starcie rozgrywki? Edytuj plik dark.cfg. Dodaj linie: cash\_bonus #. Naturalnie # miejsce # wstaw ilość kasy, z jaką chcesz rozpocząć grę.

## Tzar

1. Edytuj save (jego nazwa jest zapisana w pierwszej linii w ASCII)

2. Przejdź do adresu 0023AC80 i edytuj go następująco: dwóch pierwszych bajtów nie zmieniaj, a dalej wpisz: FFFF7F {to złoto} 00FFFF7F {to kamienie} trzech następnych bajtów nie zmieniaj i wpisz: 7FFFFFFF (już jest koniec linii więc w następnej wpisz) 7E [\*] {to żywność i drewno razem}

3. Nie radzę zmieniać tych wartości, ponieważ w większości przekroczenie licznika (pod tym względem program jest niestabilny), poza tym wyższych wartości już nie uzyskacie!!!

\* = to nie jest pomyłka: gdy wpiszesz 7F lub więcej gra przekreśli licznik.

nadesłał:  
Eryk "Klej" K

Draco





**Nym razem wstęp będzie bardzo krótki, żeby nie zmniejszać miejsca dostępnego dla odpowiedzi - trochę ich bowiem jest, a szkoda byłoby choć jedną z nich opuścić.**

## Tomb Raider IV

Ratunku!!

Jestem wieloletnim wielbicielem Tomb Raider-a ale ta część bardzo mnie porywała. Choć nie jestem może mistrzem świata w tej grze to jednak nie miałem większych problemów z jej przejściem. Ten czwarty epizod to istnie piekło i nie chodzi mi tu tym razem o zępczość ale tak zwaną drogę do domu :) a mianowicie Level THE LOST LIBRARY: docierałem do komnaty z facetem w zbroi na koniu, rozwalam go, biorę kamień, który otwiera drzwi piętro wyżej, pociągam za sznurek, otwiera się podwodna krata i :(((( W waszym opisie ( Powróć teraz do komnaty, w której wcześniej znalazłeś klucz. Śmiało rusz w stronę nieznaną ci jeszcze lokacji). Mam pytanie co to za komnata, co to za lokacja i gdzie tak naprawdę mam ruszyć. W was ostatnia nadzieja

Strutrowany Tomasz

Musisz wyjść z pokoju skracając w prawo - trafisz do pokoju z wielkimi, huśtającymi się łańcuchami. Przejść przez pierwszy, skrócić w lewo i przejechać przez kolejne łańcuchy. Trafisz do pokoju z jeszcze jednym łańcuchem, a po jego przejściu wydajesz się w pokoju z dwoma płomieniami i żabką (czy czymś w tym rodzaju). Teraz przejdź na lewą stronę pokoju, gdzie zabiłeś złotego topornika. Jest tu portret Indianina. Następne pomieszczenie wygląda niemalże tak samo, z tą jednak różnicą, że jest tu tylko jedno palenisko bez płomienia (tylko dym) i żabka potokowa. Jest tu także brzoza kiapa, którą można otworzyć. Zeskocz do wody i płyń w dół, dotrzesz do otwartej przestrzeni z otwartą wcześniej kratą.

## Phantom Menace

Mam problem z grą „Star Wars - The Phantom Menace”. Was o małą prośbę - czy wiecie jak przejść drugi etap? Bardzo bym prosił o małą podpowiedź w nowym Action Plus.

Eryk

Oto i podpowiedź:

Etap 2: Bagna Naboo  
Cel: odnaleźć Qui-Gona

Zaczynasz w wodzie. Skróć w lewo i popłynij. Powinno być tam gdzieś z lewej wyspa na twardy grunt. Jak go nie znajdziesz, płyn brzegiem trzęsawiska, aż w końcu na niego trafisz. Jest tu kilka rozszustanych droidów i blaster na 250 fajerów. Po wymordowaniu droidów wejdź w wodę, udać się w lewo i płyn prosto, aż się natkniesz na Jar Jar Binksa. Pogadaj z nim. Idź za nim (obróć się w tył i ruszaj lewą ścieżką). W końcu trafisz do obłazłego rejonu i zobaczysz Jar Jar-a wysoko na skale. W rogu jest uzdrawiacz - nieopodal dwóch droidów. Podwójny skok na pobliską skalę powinien ci zdobyć miąg termiczną (thermal detonator). Aby się dostać do Jar Jar-a, objeżdż skałę i porusz wielką, kwadratową pustą belką (wgniecenie w trzewie powinno ci wskazać miejsce, gdzie położyć belkę). Podskocz, przejdź po dwóch belkach i znów podskocz wyżej. Przejdź po trzeciej belce, ale nie do końca. Skróć w lewo i popatrz w dół. Jar Jar jest już na ziemi. Zeskocz w dół (po drodze - jeśli potrafisz - złap ze skały thermal detonator) i idź za Jar Jar-em. Przygotuj się (miecz) na starcie z droidami. Wskocz do wody - po prawej jest niewielka skala z uzdrawiaczem, idź za Jar Jar-em, ale nie wierz mu, kiedy mówi, że jest tu niebezpieczne. Uważaj na le okragłe małenista. W wieżach, których linie pożąć ci być przypraw - jeśli będziesz zwlekał. Skocz do wody. Na prawo i

wyżej jest niewielka alkowa z dużym uzdrawiaczem. Wróć, gdzie byłeś i ruszaj przed siebie. Zabić kilka droidów, aż w końcu dotrzesz do rozchwiejanych platform. Posłuchaj Jar Jar-a i skocz na wierzchołek. Zobaczyćś słamną, jak wieje przed Mac-caneksami. Idź za nim, ale uważaj na padające drzewa. Najpierw idź prosto, na końcu w lewo - znajdziesz niewielką skałę z uzdrawiaczem - przy tej skałe skróć w prawo. Powinieneś trafić nad staw z bardzo nieprzyjemnie nastawionymi przerośniętymi rybkami. Jest tu kilka splachetków twardego gruntu, na które powinienes przeskoczyć. Na ostatnim jest skala. Aby dotrzeć do następnej platformy, musisz z tej skały wykonać podwójny skok z rozbiegiem. Biegiem dalej, aż znów trzeba będzie wywinąć podwójnego skoku z belki. Tam już czeka Jar Jar. Pogadaj z nim i znów dwa podwójne z biegu, by dotrzeć do niego po drugiej stronie. Możesz też spróbować drogi po zwisających łańcach. Nie jest to co prawda najlepsze rozwiązanie ze względu na latające droidy - mogą cię zestrzelić. Musisz jednak mieć wprawę w tych podwójnych skokach, trzeba też poświęcić chwytanie za łańcy - później bez tego ani rusz. Jeśli spadniesz, nie pękaj - wróć do sadzawki i zacznij od początku. Znalazłeś się po drugiej stronie, idź za Jar Jar-em. Trafisz do rejonu z głęboką jamą i belką, którą można przemieścić. Pchnij belkę na jamę. Pociągnij i przejdź na drugą stronę, a potem podskocz w górę - i tu właśnie się nie obejdziesz bez podwójnego susa z rozbiegiem, bo inaczej nie sięgniesz do łań. Na łańcach w prawo i w dół (spacja). Spotkasz się w końcu z Jar Jar-em i kupą droidów. Zatań wiede woli, choć najlepiej to zrobić z działka stojącego po lewej - stań za działkiem i wcisnij spację (trzeba ci się dobrze ustawić). Za pudłami kryją się droidy destroyery, nie próbuj więc ich (pudeł) ruszać bez koniecznej potrzeby. Nieopodal pudeł znajdziesz pełny uzdrawiacz. Kiedy dym już opadnie, a przeciwnicy rozłożeni malowniczo oddadzą elektronicznego ducha, idź w prawo, a natkniesz się na Qui-Gona i Jar Jar-a. Koniec etapu.

## Atlantis: The lost tales

Mam problem z grą Atlantis: The lost tales - jestem w pieczarze staruchy, ale nie wiem jak ułożyć kota zębate.

Michał

Zgodnie z opisem nie jest to takie ciężkie (na wszelki wypadek opis aż do powrotu na Atlantyde):

Pogadaj z babunią. Da ci dwie zagadki. Kota zębate musisz ułożyć tak, by po pociągnięciu za prawe kołeczko wydać kurze jajko. Węże i jajka - te drugie musisz poukładać tak, by drogi węzłów się nie przecinały. Kilka strzałka przed Iłem każdego węża, wysunie się z jamy w stronę, gdzie kliknąłeś, jeśli zechcesz, by się cofnął, kliknij go w łeb. Rozmieszczając jajek jest nieistotne. Babunia zleci ci też pewne zadanie.

Wróć do puszczy - teraz możesz już lazić spokojnie, bo strażnicy dali sobie spokój. Odszukaj wysokie drzewo na skałach - przebiegałeś obok niego uciekając z Królową. Teraz znajdziesz tam luk. Weź go i wróć przez rzeczkę do brodu. Gdy już go pokonasz, skróć w lewo, ku rzeczce - obok kamienia z wyrytą podobizną dzika - zanurz luk w wodzie i wróć na rozdrożu tuż za brodem. Odrwóć się w lewo - pomiędzy skałkami ukaze się dziu - wcześniej usłyszyś tętent jego racic. Strzel w bieżnię z luku i szybko wyjmij z jej paszczy pierścien. Dzik zniknie - zostanie po nim krwawa plama. Zamocz skórzaną sakiewkę we krwi dzika. I wróć do starej damy.

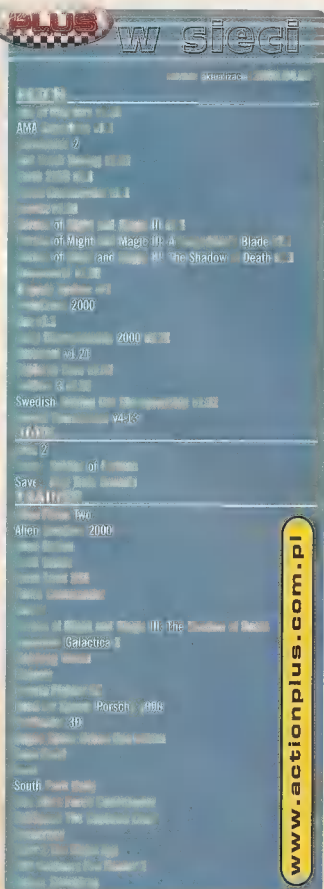
Starucha wejdzie na Setha laskawym okiem i odpowie na kilka pytań, potem ułoży go do snu. Młody człowiek podczas snu będzie świadkiem dziwnej ceremonii - Gimbas uwalnia Ukrytą Wiedzę (przedstawioną w postaci metalicznie połyskującej głowy, która może udzielić odpowiedzi na dowolne pytanie - niezależnie od tego, kto je zadaje). No, w reku jakiegos pozabawionego skrupułów lajdarka może to być rzeczywiście atut nie do przecięcia.

Ocknawszy się, Seth wypytuje jeszcze staruchę o kilka rzeczy i w towarzystwie kapłanki wróci na Atlantyde.

## Final Fantasy VIII

Szanowna redakcjo, po przeczytaniu Waszego opisu do gry Final Fantasy VIII nasunęło mi się na myśl kilka pytań:

1. Czy do nauczania GF-ów nowych umiejętności konieczne potrzebne są przedmioty, które Draco opisał w Save Game Show, czy też mogą się ich nauczyć same, np. Boost?
2. W Save Game Show opisując przedmiot Holy War, Draco napisał, że daje on niewidzialność. Natomiast w innym magazynie napisane jest, że Holy War daje nieśmiertelność. Proszę o sprostowanie.



3. W „Training Center” będąc Squalleem wysłałem od jednego z Gradów 100xSleep. Połączyłem je w Status Attack i, używając komendy „Attack” uśpiam przeciwnika za każdym uderzeniem. O co w tym chodzi, czy to może błąd gry (dema)?
4. Co to są dokładnie Limit Breaki? Jak je zdobyć (ewentualnie nauczyć się)?

Kamil „Termi” Żółkowski

A więc po kolei:

1. I tak i nie - w niektórych przypadkach przedmioty są niezbędne, by GF mógł się w ogóle danej umiejętności nauczyć (to tak), ale i tak wymagane są punkty AF zdobywane w walce, by umiejętność można było używać - czyli w normalnym graniu wystarczy tylko walczyć.
2. Cóż, w tym akurat przypadku śmiej poprosz Draco - przedmiot o nazwie Holy War czyni drugiego niewidzialną. Jest to jak najbardziej normalne. Tyś, że wiele potworów jest na daną zmianę statusu odpornych (podobnie jak na elementy) i to co działa świetnie w jednym przypadku, w innym będzie zupełnie nieprzydatne - ale dzięki konieczności kombinowania walki nie nudza.
4. Są to specjalne ataki, które postacie wykorzystują zazwyczaj, gdy nieźle dostały po kościach - zadają więcej obrażeń i fajnie wyglądają. Postacie mogą wykonywać zazwyczaj albo kilka różnych limit breaków, a kolejne zdobywa się np. czytając czasopisma dla hodowców psów (Rione).

I to by było w tym numerze na tyle

Podpisywacz do Suffer







zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
PIN: .....  
na rachunek **SILVER SHARK sp. z o. o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**  
stempel .....  
pobrano opłatę ..... zł .....  
podpis przyjmującego .....



zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
PIN: .....  
na rachunek **SILVER SHARK sp. z o. o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**  
stempel .....  
pobrano opłatę ..... zł .....  
podpis przyjmującego .....

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
PIN: .....  
na rachunek **SILVER SHARK sp. z o. o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**  
stempel .....  
pobrano opłatę ..... zł .....  
podpis przyjmującego .....

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
PIN: .....  
na rachunek **SILVER SHARK sp. z o. o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**  
stempel .....  
pobrano opłatę ..... zł .....  
podpis przyjmującego .....

# Tipsy

## Age of Empires 2 - Age of Kings

Naciśnij **Enter** i wpisz:

- POLO** - odkrywa cienie (?)  
**MARCO** - odsłania mapę  
**AGIS** - łatwiejsze budowanie  
**ROCK ON** - 1000 Stone  
**LUMBERJACK** - 1000 Wood  
**ROBIN HOOD** - 1000 Gold  
**CHEESE STEAK**  
**JIMMY'S** - 1000 Food  
**NATURAL WONDERS** - kontrolujesz naturę  
**RESIGN** - przegrywasz  
**WIMPY WIMPY WIMPY** - argh!  
**I LOVE THE MONKEY**  
**HEAD** - dostajesz VDML  
**HOW DO YOU TURN**  
**THIS ON** - dostajesz samochód "cobra"

- TORPEDOX** - wykańczasz wroga nr x  
**TO SMITHEREENS** - masz sabotyzystę  
**BLACK DEATH** - wykańczasz wszelkich wrogów  
**I R WINNER** - zwycięstwo!

A to dodaj do linii komend:

- 800** - rozdzielczość gry: 800x600  
**1024** - rozdzielczość gry: 1024x768  
**1280** - rozdzielczość gry: 1280x1024

- automsync** - gra robi save co 5 minut  
**msync** - wpisz jeśli masz problemy z obsługą kart SB Ave xx

- NoMusic** - wyłącza muzykę  
**NormalMouse** - standardowy kursor myszki  
**NoSound** - zero dźwięku [efektów] poza cut-scenkami

- NoStartup** - brak cut-scenek  
**NoTerrainSound** - wyłącza "terrain sounds"

## Age of Wonders

W linii komend dopisz **beatrix** (z jedną spacją na początku - np. C:\Age of Wonders\aoow.exe beatrix). Teraz naciśnij **CTRL + SHIFT + C** - usłyszysz dźwięk [ping!]. Teraz możesz wpisać:

- gold** - 1000 kasy  
**mana** - 10000 kryształów many  
**fog** - odsłania mapę on/off  
**explore** - pokazuje surowce [?] on/off  
**spells** - wszystkie zaklęcia są Twoje!  
**win** - wygrasz level  
**lose** - przegrywasz level  
**freemove** - chodzisz ile chcesz :)  
**towns** - niezależne miasta są Twoje  
**research** - odkrywasz wszystkie czary  
**ah tear** - startujesz z wszystkimi czarami i sporą kasą

## Alien Nations

Wpisz podczas gry:

- MAGIC EYE** - odkrywa mapę  
**LOLLY** - max. lizaków  
**JUICE** - max. grzybowego soku  
**CHOCO** - max. czekolady  
**WARTIME** - max. broni  
**I AM HUNGRY** - max. jedzenia  
**IRONMAN** - max. żelaza  
**SUNEMASON** - max. kamieni  
**LUMBERJACK** - max. drzewa  
**RAIN** - max. maggot

## CASHCOW WINNER

- kasa [5000]  
- przegrałeś!

## Army Men Air Tactics

Naciśnij **Backspace** i wpisz:

- !RIPOFF white** - przegrywasz misję  
**!RIPOFF mauve** - ???  
**!RIPOFF black** - ???  
**!RIPOFF blue** - energia na maxa  
**!RIPOFF purple** - ???  
**!RIPOFF green** - ???  
**!RIPOFF red** - nieskończona energia  
**!plastic surgery** - widzisz wszystko na czerwono

## Corsairs

Popłynij swoją flotą do prowincji kupców, tam sprzedaj jeden statek, potem przełącz się na kupno... i kupuj ten sam statek ile razy zechcesz :).  
nadesłał:  
Tomasz "Szakał" Kwiatkowski, Gdańsk

## Die Hard Trilogy 2

Naciśnij **ESC** i wpisz:

We wszystkich trybach gry:

- PAINLESS** - niewidzialność  
**FOLLOWME** - poruszasz kamerą  
**FLYCAM** - latająca kamera?

Sharpshooting mode:

- WEAPONS** - wszelka broń  
**AMMO** - nieskończona amunicja  
**AUTORELOAD** - chyba jasne, nie?  
**AUTOFIRE** - j/w  
**SLOWMO** - wrogowie są wolniejsi  
**SLOWROCKET** - rakiety są wolniejsze

Driving mode:

- GHOST** - Ghost mode (brak kolizji, przenikanie struktur)  
**NITRO** - nieskończone nitros  
**FREEZE** - brak limitu czasu  
**CHANTASTIC** - jedziesz szybciej  
**CAMORAMA** - inne ujęcie kamery  
**SNOW** - śnieg  
**SUNSHLY** - hehehe :)

Action-adventure mode:

- WEAPONS** - wszelka broń  
**AMMO** - nieskończona amunicja  
**FREEZE** - zamrażasz wrogów  
**TARGETING** - autocelewowanie  
**LASER** - laserowy celownik (?)  
**ZDAMP** - ujęcia kamer  
**GHOST** - Ghost mode (brak kolizji, przenikanie struktur)

- FOLLOWTERRAIN** - skok na dowolną wysokość  
**MRBONES** - jesteś szkieletem  
**SHOCKED** - jesteś mocno elektryczny :)  
**WIREFRAME** - dziwny efekt...  
**FPS** - pisze FPS a daje FPP :)  
**FRAGTUCK** - więcej krwi i flaków  
**PILLOWMODE** - mały lepek, wielkie ciało [dresiarz mode :)]  
**BIGHEAD** - a tu na odwrót

## Gorky 17

Wystartuj grę z wpisaniem w linii komend parametrem -760722 [np. C:\Gorky17\Gorky.exe -760722].

Podczas bitwy wystarczy nacisnąć [Q], by wygrać.





## Majesty

Podczas gry naciśnij **Enter** i wpisz:

**victory is mine** - wygrales!  
**i'm a loser baby** - buuuu...  
**fill this bag** - 10.000 złota  
**revelation** - odkrywa mapę  
**build anything** - wszelkie budowle są dostępne  
**give me power** - wszelkie czary są dostępne  
**cheezy towers** - czary nie mają limitu zasięgu  
**restoration** - odnawia Hit Points  
**frame it** - ilość FPS  
**grow up** - jeden z twoich bohaterów awansuje o 5 leveli!

## Messiah

W czasie gry naciśnij **Escape**, i wpisz: [ale uważaj - trzeba wpisywać ani za szybko jako za wolno i bez robienia pauz - zalecam trenowanie do skutku :)]:

**ucantkillme** - godmode dla Boba [nie dla opanowanej postaci!]  
**fleshblood** - wyłącza godmode  
**braindead** - AI Off  
**einstein** - AI On  
**icantsee** - AI nie widzi :)  
**icanseeu** - a teraz widzi  
**freezecam** - "zamraża" kamery  
**thawcam** - anuluje poprzedni cheat  
**toohardforme** - pa pa...  
**charwireon** - widzi "druciane" postacie  
**charwireoff** - anuluje poprzedni chea  
**worldwireon** - wszystko jest "druciane"  
**worldwireoff** - anuluje poprzedni chea  
**onpolycount** - polycount On  
**offpolycount** - polycount Off  
**gamespot** - dostajesz amunicję do broni  
**voodoocextreme** - bazooka  
**softwarebuys** - granaty  
**weldme** - pochnodia  
**buzzbuzz** - pita mechaniczna  
**boomstick** - shotgun  
**rapidfire** - karabin maszynowy  
**slicendice** - maimer  
**lightmeup** - miotacz ognia  
**cooloff** - Pak Gun  
**bigbang** - bazooka  
**coolfx** - maser  
**stickaround** - harpun  
**illbeback** - amunicja  
**getsome** - granaty  
**loop** - Light Cop  
**mcop** - Medium Cop  
**hcop** - Heavy Cop  
**rcop** - Riot Cop  
**guncmdr** - Gun Commander  
**incharge** - Domina [ho ho :)]  
**mynightmare** - opancerzony Behemoth!  
**cantseemyface** - spawacz  
**workinman** - robotnik  
**egghead** - naukowiec  
**glowstick** - robotnik od radiacji  
**heydoc** - medyk  
**smellyguy** - Chot 1  
**nohygiene** - Chot 2  
**idontdance** - Chot 3  
**scumbucket** - Chot 4  
**chotling** - Chot Dwarf  
**smellysteroids** - Chot Behemoth  
**fungiri** - dziewczynka :P  
**workit** - Prost 1  
**mandream** - Prost 2  
**specialguy** - Hung  
**averagejoe** - Male Dweller 1  
**averagejack** - Male Dweller 2  
**averagejohn** - Male Dweller 3  
**janeplain** - Female Dweller 1  
**jillplain** - Female Dweller 2  
**femfatele** - Subgirl 1  
**nastoyne** - Subgirl 2  
**varmint** - szczur  
**bestfriend** - barman  
**bringmeadrink** - kelner  
**bustamove** - Tancerz 1  
**cutarug** - Tancerz 2

**mixelot**  
**tophat**  
**onsteroids**  
**addeffirepower**  
**keepmecompany**  
**letmein**

- DJ  
 - Pimp Daddy  
 - Behemoth  
 - Offensive Bot  
 - Companion Bot  
 - Bouncer

## Rollage Stage 2

Iđd do "Bonus Awards" menu i wpisz poniższe cheaty. Jeśli wszystko zrobiles OK, uslyszysz dzwięk.

**metropolis**  
**mynameisneo**  
**mynameismrsmith**  
**inversion**  
**wreckedonspeed**

- wszystkie wozy  
 - wszystkie kampanie  
 - j/w ale... bez jednej  
 - mirror mode  
 - wszystkie tryby gry oprócz Soccer

**warpmesmrslu**  
**givespeedhegysback**  
**itiswhoammad**  
**billythewhizz**  
**snar**

- wszelkie trasy  
 - ???  
 - ???  
 - ???  
 - ???

## Sims, The

Ciekawostka. Gdy dostajesz kwitek z czynszem (i mamy tyle kasy), to wysyłamy ludzika by zapłacił. Ale zanim dojdzie, musimy nacisnąć opcję budowania i coś postawić, tak by na koncie zostało nam MNIEJ niż 50 simoleonów. W ten sposób oszczędzamy coraz więcej kasy, bo czynsz idzie w górę - a gra uważa (po tym tricku), że go zapłaciliśmy! A jak nam nie potrzeba tego co zbudowaliśmy, to przecież można to szybko sprzedać.

nadesłał: Rafał Szutkiewicz z Białegostoku

## Soldier of Fortune

Musisz najpierw w linii komend [poszukacie w PD jakieś 3-4 mięchy temu, tam wszystko jest wyjaśnione: co, gdzie, jak!] dopisać: **+set console 1**. Uruchom grę. Teraz byłą [~] mozesz wejść w konsolę. Wpisz wówczas:

**heretic** - godmode  
**phantom** - przenikanie przez ściany  
**ninja** - wrogowie Cię nie widzą  
**elbow** - masz broń 1-5  
**bigelbow** - broń 6-10  
**updateinfvial** - więcej amunicji  
**killallmonsters** - wszyscy wrogowie na etapie idą w plach  
**kill** - ???  
**putaway** - ???  
**destroyents** - ???

Mapy  
 Wpisz w konsoli: **map xxx** [gdzie xxx - nazwa mapy].  
 A oto lista:

trsl; tml; arml; kos1; kos2; kos3; sib1; sib2; sib3; irq1a; irq1b; irq2a; irq2b; irq3a; irq3b; ger1; ger2; ger3; ger4

Daj mi...

Wpisz: **gimme item rodzaj\_nazwa\_przedmiotu**. Zwracam uwagę by pomiędzy "item" a np. "weapon" znajdował się symbol "-" - np. **gimme item\_weapon\_pistol**.

BRON

**weapon\_assault\_rifle** - karabin maszynowy  
**weapon\_pistol** - pistolet kal. 9mm  
**weapon\_pistol2** - pistolet kal. 44 cala  
**weapon\_rocketlauncher** - bazooka  
**weapon\_sniper\_rifle** - snajperka  
**weapon\_shotgun** - shotgun

AMUNICJA

**ammo\_knife** - nóż  
**ammo\_auto** - amunicja do karabinu  
**ammo\_pistol** - pociski 9 mm  
**ammo\_pistol2** - pociski 44 cala  
**ammo\_rocket** - rakiety  
**ammo\_shotgun** - naboje śrutowe do shotguna

EKWIPUNEK

**equip\_armor** - kamizelka kuloodporna  
**equip\_c4** - C4  
**equip\_flashpack** - granaty świetlne  
**equip\_grenade** - granaty  
**equip\_light\_goggles** - noktowizor  
**equip\_claymore** - miny

Szybkie cheaty

Jeśli nudzi się Wam ciągłe otwieranie konsoli, możecie zdefiniować sobie cheaty pod dowolnie wybranymi klawiszami. Jak to zrobić? Wchodzimy do konsoli i wpisujemy:

**bind** [klawisz] [cheat] [[Enter]]

Dla przykładu: chcąc włączyć god-mode pod klawiszem G, wpisujemy komendę:

**bind g heretic** - i naciskamy Enter.

Wychodzimy z konsoli - i sprawdzamy czy naciśnięcie G daje co trzeba. Jeśli nie - spróbujcie tym razem wpisać cheat w cudzysłowie - **bind g "heretic"**.

## Star Trek: Armada

Naciśnij **Enter** podczas gry, wpisz:

**kobayashimaru** - następna misja  
**showmethemoney** - więcej kasy  
**screwyougusimgoinghome** - lista botów w trybie multiplayer

**canofwhoopass** - 99 oficerów  
**imoutastepwithreality** - ???  
**youstompacold** - ???  
**avoidance** - ???

## Star Wars: Force Commander

Nieskończone Command Points

Stwórz nowego gracza, nazywając go: **TheGalaxylsYours**. Teraz podczas gry wystarczy nacisnąć klawisz **M**, by otrzymać 500 command points! Tips można powtarzać dowolną ilość razy. Ps. Najlepiej by gra była w wersji 1.1 lub wyżej - na niższych wersjach mogą być problemy.

## Thief 2: The Metal Age

Chcesz więcej kasy na starcie rozgrywki? Edytuj plik **dark.cfg**. Dodaj linie: **cash\_bonus #**. Naturalnie w miejsce **#** wstaw ilość kasy, z jaką chcesz rozpocząć grę.

## Thief Gold

Naciśnij **Ctrl+Alt+Shift+End** w czasie gry - skok na następny level

## Tzar

Dodatkowe cheaty - różne od tych, które daliśmy w nr 3/2000. Naciśnij **Enter**, wpisz cheat, **Enter!**  
**hmprettypleasewithsugarontop** - aktywizuje cheaty. Wpisz go by inne chciały działać!

**HMGOD** - godmode dla wybranej jednostki  
**HMTIMER** - pokazuje licznik czasu [timer]  
**HMUSURP** - tracisz kontrolę nad niektórymi budowlami  
**HMNOTECH** - łatwiejsze ugrzązły budowli i jednostek  
**HMSPAWN xxx** - dostajesz jednostkę o nazwie xxx  
**HMNOPOP** - limit populacji podniesiony do 100

## Urban Operations

Naciśnij **Enter**, by wywołać okno komunikacyjne i wpisz:

**teamgod** - God Mode dla drużyny  
**avatargod** - God Mode dla danego policjanta  
**stumpy** - brak Limbs Mode  
**Dumb Terrorists** - głupi terroryści  
**5fingerdiscount** - wszystkie przedmioty (?)  
**bignoggin** - Big Head Mode  
**meganoggin** - Mega Head Mode  
**clodhopper** - Clodhopper Mode  
**1-900** - ciężki oddech  
**turnpunchkick** - Side Scroller(2D) Mode  
**theshadowknobs** - niewidzialność dla danego policjanta  
**teamshadow** - niewidzialność dla zespołu  
**wounddeath** - ???  
**silentbutdeadly** - Fast Mode  
**fastactionresponse** - Fast Mode  
**monocle** - Monocle Mode

W czasie gry naciśnij:

**F7** - włącz turbo mode  
**F8** - włącz turbo mode  
**F10** - wchodzisz w Debug Mode.

W trybie debug mode naciśnij:

**A** - AI On/Off  
**F10** - wychodzisz z Debug Mode  
**F12** - skok o level  
**F7** - giniesz



ROZWIĄŻ ZAGADKĘ ZAGŁADY AZTECKIEJ CYWILIZACJI.  
UCHRONIĆ SIEBIE I MIESZKAŃCÓW ŻŁOTEGO MIASTA PRZED  
NADCHODZĄCĄ ZAGŁADĄ.

CENA  
**79**  
ZŁOTYCH

# AZTEC

Rok 1517, Mexico-Tenochtitlan, stolica Imperium Azteków. Wcielasz się w młodego myśliwego, który prowadzi szczęśliwe i spokojne życie. Podczas polowania zostajesz świadkiem morderstwa. Umierający dostojnik zdradza Ci tajemnicę, która nie była przeznaczona dla Ciebie, a jej poznanie nieodwracalnie odmienia Twoje życie. Stajesz się ofiarą, na którą polują potężni spiskowcy. Twoje życie zamienia się w koszmar i nieustającą walkę o przetrwanie...

Od pewnego czasu Aztekowie zapadają na dziwną chorobę wobec której medycy wciąż są bezsilni. Wiesz, że to co się dzieje ma ścisły związek z morderstwem, którego byłeś świadkiem. Jednak czy będziesz wiedział jak skorzystać z poznanej tajemnicy? Musisz strzec się, bo zło czai się ze wszystkich stron, a Tobie nie pozostało dużo czasu. Pamiętaj musisz zdemaskować zdrajców nie dając się przez nich osaczyć.

Na Twoich barkach spoczywa los całego świata Azteków. Tylko Ty możesz uratować swój lud!

- 3 Tryby gry: Przygoda - Eksploracja - Encyklopedia
- Zagadki wymagające umiejętności logicznego myślenia i działania
- Niesamowita, trójwymiarowa rekonstrukcja świata Azteków
- W najtrudniejszych momentach możliwość skorzystania z trybu wspomagania "omni-present".
- Wszystkie informacje historyczne zweryfikowane przez ekspertów o między-narodowej sławie.
- Dzięki "Kronice" będziesz mógł śledzić wszystkie wydarzenia, które miały wpływ na rozwój akcji
- Interaktywna mapa pozwoli Ci sprawdzić swoje położenie oraz poruszać się pomiędzy głównymi lokalizacjami



France Telecom  
Multimedia



Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

JUŻ W MAJU...

**WEHIKUŁ  
CZASU**

Adaptacja klasycznej powieści O. H. Wellsa. Jesteś młodym naukowcem eksperymentującym z maszyną czasu. W wyniku pomyłki zostajesz przeniesiony do obcych Ci czasów i miejsc. Rozpoczniesz fascynującą podróż przez czas i przestrzeń...

